

156 STRON +
4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

NOSFERATU: WRATH OF MALACHI PL
WORMS ARMAGEDDON PL
R6 ROGLI SPEAR: BLACK THORN PL
PEŁNE WERSJE GIER PO POLSKU!!!

CD-ACTION®

www.cdaction.com.pl

INDEX: 334561
NUMER 12/2004 (106)
GRUDZIEŃ 2004
CENA 18 zł 50 GR
W TYM 7% VAT

WARHAMMER

40.000 DAWN OF WAR

SILENT HILL 4

COLIN MCRAE RALLY 2005

STAR WARS BATTLEFRONT

NHL 2005

ROME TOTAL WAR

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

TEMATY NUMERU

BROTHERS IN ARMS

**THE CHRONICLES
OF RIDDICK**

ESCAPE FROM BUTCHER BAY

**WARHAMMER
40.000**
**DAWN
OF
WAR**

RTS ROKU 2004?



W SPRZEDAŻY
OD LISTOPADA

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 18 zł 50 GR
W TYM 7% VAT



12



Sports Interactive, twórcy serii Championship Manager, przedstawiają:

1994: CHAMPIONSHIP MANAGER 1

2004: FOOTBALL MANAGER 2005

Sports Interactive, twórcy serii Championship Manager, przedstawiają następny krok w ewolucji komputerowych menadżerów - Football Manager 2005.

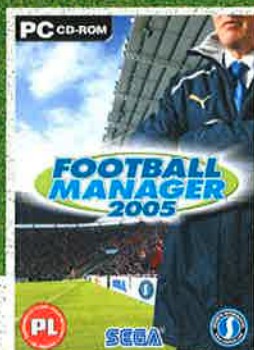
10 lat doświadczenia w tworzeniu silnika gry i największej bazy danych to argument nie do przebicia. Nikt nie może poszczycić się większą wiedzą w tworzeniu menadżerów piłkarskich.

Jeśli znasz się na piłce nożnej i kochasz ten sport, to Football Manager 2005 jest dla Ciebie. Nie ryzykuj wydawania oszczędności na to, co niepewne.

Wybierz Football Managera 2005 - grę tworzoną przez kibiców, dla kibiców.

Postaw na profesjonalizm!

FOOTBALL MANAGER 2005



PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
JEZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

gazeta.pl

**W sklepach
od 11 listopada**



SEGA

POLSKA - DZIWIWY KRAJ



Wiele, wiele lat temu, gdy RP nosiła jeszcze nazwę PRL, w pewnym francuskim piśmie pojawił się artykuł o Polsce pod takim właśnie tytułem. Pisano o kraju, w którym z kelnerem można się porozumieć w trzech językach, ale z ministrem tylko przez tłumacza. O kraju, w którym średnia pensja to 20-30\$, ale na ulicach widać tłumy modnie odzianych ludzi. O kraju, w którym wszyscy narzekają na siebie i Polskę - a jednocześnie są dumni, że są Polakami i uważają się za naród wybrany. O kraju, w którym właściciel byle warsztatu zarabia wielokrotnie więcej niż rektor uniwersytetu, a nauczyciel ochłapy tego, co policjant - ale na studia wala tłumy. Paradoksy było dużo więcej - a wszystko to sprowadzało się do wniosku, że Polska to dziwny kraj i zrozumieć go nie sposób.

I cóż - lata mijają, a wszystko pozostało niemal bez zmian. Mamy kraj, w którym wydaje się ogromne pieniądze na wykształcenie lekarzy - po czym czyni wszystko, by emigrowali „za chlebem”. Mamy kraj, w którym aby zostać magazyńnikiem w średniej wielkości firmie, trzeba mieć wykształcenie wyższe, referencje i nienaganą przeszłość - ale by zostać politykiem, którego decyzje wywierają wpływ na losy kraju i milionów ludzi, wystarczy mieć tupet i odpowiednio głośno ryczeć „złodzieje, Żydzi, oszuści!!!” (wyroki sądowe wręcz mile widziane). Mamy kraj, w którym niektórzy bezrobotni rękami i nogami bronią się przed pracą, bo się im to nie opłaca (na czarno wyciągają więcej). Kraj, w

którym co siódme dziecko jest niedożywione, ale co roku rośnie liczba ludzi wyjeżdżających na zagraniczne wczasy, kupuje się coraz więcej luksusowych towarów, coraz więcej ludzi ma komputery, nowe samochody itd.

Ale może zjeździ na niższy pułap - Polska to kraj, w którym reprezentacja i jej trener mają najgorsze notowania od wielu lat, a jednocześnie uzyskane wyniki (mniejsza o grę...) są dużo, dużo lepsze od tego, do czego przez ponad 20 lat nas „biało-czerwoni” przyzwyczaili. A po spojrzeniu już tylko na naszą branżę - to kraj, w którym mimo recesji na rynku prasowym szykują się rozmaite „reaktywacje”. To kraj, w którym producent gry samodzielnie pisze jej nader pochlebną recenzję w reklamowym druczku udającym niezależne pismo i zarzuca jednocześnie tym, którzy ocenili ją surowo, że ściemniają. (Patrz AR.) To kraj, w którym numery grudniowe pism pojawiają się na początku listopada. :) Zaiste, Polska to dziwny kraj!



Jednak z tego właśnie powodu zapewne też ciekawy. Nie mamy nic do Szwajcarów (ba, zazdrościć im należy dobrobytu i nie tylko) - ale co oni mają z życia? Zje taki czekoladę (tak, tę, którą świstak pakuje w sreberka) czy kawał wyborowego szwajcarskiego sera, kupi sobie złoty zegarek (szwajcarski, bo jaki?), założy konto (albo bank). A po pracy zjedzie taki na nartach z alpejskiego szczytu w luksusowym kurorcie i dostanie ataku serca na szo-ku-jącą wieść, że kurs franka spadł przez rok aż o 3% w stosunku do euro (*). Wspaniały, wspaniale nudny kraj.

A u nas? Nigdy nie wiesz, czym Cię zaskoczy Sejm czy choćby nauczyciel. Ba, nigdy nie wiesz nawet, czym zaskoczy Cię nowe CDA. :) Pociaszamy, że w przeciwieństwie do

większości codziennych zaskoczeń, zwykle są to przyjemne niespodzianki. Możemy to nawet udowodnić na przykładzie najnowszego numeru.

Ot, dla przykładu pełne wersje. Niby trzy, a w sumie cztery (dla posiadaczy CD) - i wszystkie po polsku. Tego chyba jeszcze nie było. Do tego jedna z gier całkiem jeszcze świeża (recenzja w 13/2003) i to z gatunku (horror), który za często na naszych łamach nie gości. Do tego sporo świetnych dem (a posiadacze CD na pewno będą szczęśliwi, że większość z nich udało się nam zmieścić także na cedekach) i parę zarabistych trailerów (w tym kolejne z serii GTA: SA - jest też na CD, bez obaw).

(A że numer grudniowy w listopadzie? Mamy przecież 13 edycji w roku, więc takowy pośpiech jest chyba zrozumiały i usprawiedliwiony. [Sam numer 13 niespodzianką już nie jest, bo wydajemy go regularnie od 2001 r. począwszy, więc się nim tu specjalnie chwalić nie zamierzamy.] Mało? No, to przebijamy stawkę: znów osiem stron więcej, a cena tradycyjnie bez zmian. Posiadacze DVD zapewne zauważą nowe „slimowe” pudełko na DVD - zajmuje mniej miejsca, lepiej znosi transport i w ogóle jest zgrubniejsze.

I ostatnie (ale wcale nie najmniej ważne) zaskoczenie - zobaczcie, jak znakomite tytuły w tym miesiącu recenzujemy. Co najmniej 10 z tych gier śmiało mogłyby się pokusić o tytuł „gry numeru” i grafikę na okładce... O, właśnie - gra numeru! Zapraszamy do naszej nowej, cyklicznej zabawy - wyboru gry numeru. Możecie przy tej okazji wygrać atrakcyjne nagrody (szczegóły na stronie 113).

Zasadniczo to już koniec niespodzianek - nie ukrywamy przy tym, że to wszystko, co dzisiaj anonujemy, to tylko przegrywka do numeru 13, w którym tych „niespodziewajek” będzie więcej i do tego większego kalibru.

Polska - dziwny kraj. Jasne, że tak. I w tym jego siła. Wszyscy jesteście tu jak Forrest Gump z pudełkiem czekoladek - nigdy nie wiemy, co się nam trafi. Mamy jeno nadzieję, że ten CDA uznacie za wyjątkowo trafiony w Wasze gusta. Zatem...

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Jerzy Poprawa

(*) Dowcip: „co robić, gdy widzisz, jak szwajcarski bankier wyskakuje z okna gabinetu z 40 piętra biurowca? Zrób to samo - na pewno zarobisz na tym co najmniej 30% w roku!”

Do wygrania!

Film „Troja” na DVD + gadżety (książki, koszulki itd.) - s. 045 • 20 gier komputerowych Warhammer 40.000: Dawn of War i 5 zestawów gry figurkowej Warhammer 40.000: Battle for Macragge - s. 087 • Wypasione joysticki Cyborg Evo - s. 113

Sprawdź, czy wygrałeś - lista laureatów konkursów z poprzedniego numeru na stronie 113!

CDA 13/04 pojawi się w sprzedaży po 03.12.2004!

W-ACTION

www.cdaction.com.pl

Grudzień 12/2004 (106)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtyś, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomczak

Redaktor techniczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haralym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijóć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Koplowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



Life's Good LG



Doskonały silnik tworzy doskonałość maszyny.

To wnętrze decyduje o efekcie.



Pierwszy na świecie chip wzmacniający obraz monitorów LCD FLATRON f•ENGINE

FLATRON LCD

Innowacyjny układ scalony LG FLATRON f• Engine w monitorach FLATRON LCD pozwala na uzyskanie wyższej jakości kolorów, obrazu i pola widzenia. Efekt ten uzyskano poprzez zastosowanie w chipie technologii DAFI (Digital Adaptive Fine Image), potęgującej jasność i kontrast, technologii RCM (Real Color Management), uwydatniającej żywotność kolorów oraz funkcji ACE (Adaptive Color and Contrast Enhancement), polepszającej dynamikę



FLATRON LCD 1730P

HITY NUMERU

Warhammer 40K: Dawn of War - s. 084

Tym razem święto dla maniaków Warhammera - gra na motywach „książkowych”, ale niebędąca niewolniczym naśladownictwem. Do tego ładnie zrealizowana. A ci, którym Warhammer 40.000 nic nie mówi - ucieszą się z bardzo dobrego RTS-a, z akcją osadzoną w przyszłości.



SPIIS TREŚCI

Zawartość Cover CD	010
Kalejdoskop.....	018
Gamewalker	052

ZAPOWIEDZI

Gorky 02.....	032
Zoo Tycoon 2	034
Ghost Recon 2	036
Postal 2: Apocalypse Weekend..	038
Settlers V.....	040

TEMATY NUMERU

Chronicles of Riddick:	
Escape from Butcher Bay	042
Brothers in Arms	046

RECENZJE

Star Wars: Battlefront	060
Army Men Sarge's War.....	064
Shade: VVrath of Angels.....	066
Colin McRae Rally 2005	068
Call of Duty:	
United Offensive	072
Knight of Honor	076
Silent Hill 4	080
Warhammer 40K:	
Dawn of War.....	084
NHL 2005.....	090
Rome: Total War	092
Shadow Ops: Red Mercury	096
Port Royale 2	100
Alpha Black Zero.....	102
Sherlock Holmes: Case of.....	104
Prince of Persia: Piaski Czasu.....	106

O GRACH INACZEJ

Jak usprawnić internetowe aplikacje.....	130
Nie daj się nabrać.....	128

HARDWARE

Apacer Disc Steno CP 200 Combo ..	142
Bellwood BW-301	136
BenQ DC 530	144
Creative Inspire T7900 i Tracer ECLIPSE	
TRG-5SKR-7200-B-3 7200W	140

Creative WebCam Live! i Instant ...	146
Gainward PP! Ultra/2400	
TV-DVI-DVI Golden Sample	138
Lestar MD-800S.....	141
Logitech Cordless Rumble Pad II...	139
Media-Tech Mastertype RF 1014..	145
Newsy	134
Panram Magic YoYo.....	143
Samsung TS-H552B	147

INNE

Action Redaction	150
FPP Zone	122
Freeware	112
Gry na komórki.....	118
Instrukcje do gier	119
Kaszanka Zone	108
Krótką piłka	110
Na Luzie	124
O grach inaczej.....	114
Prenumerata.....	148
Tipsy.....	149

INDEKS GIER

Alpha Black Zero.....	102
Army Men Sarge's Wa	064
Brothers in Arms	046
Call of Duty: United Offensive ..	072
Chronicles of Riddick: Escape... ..	042
Colin McRae Rally 2005	068
Ghost Recon 2	036
Gorky 02	032
Knight of Honor	076
NHL 2005	090
Port Royale 2	100
Postal 2: Apocalypse Weekend..	038
Prince of Persia: Piaski Czasu.....	106
Rome: Total War	092
Settlers V.....	040
Shade: VVrath of Angels	066
Shadow Ops: Red Mercury	096
Sherlock Holmes: Case of.....	104
Silent Hill 4	080
Star Wars: Battlefront	060
Warhammer 40K: Dawn of War...	084

Brothers in Arms - s. 046

Kiedyś rządził Medal of Honor; potem zdeklasował go Call of Duty. Czyżby teraz nadchodziła gra, która zdetrionizuje CoD?



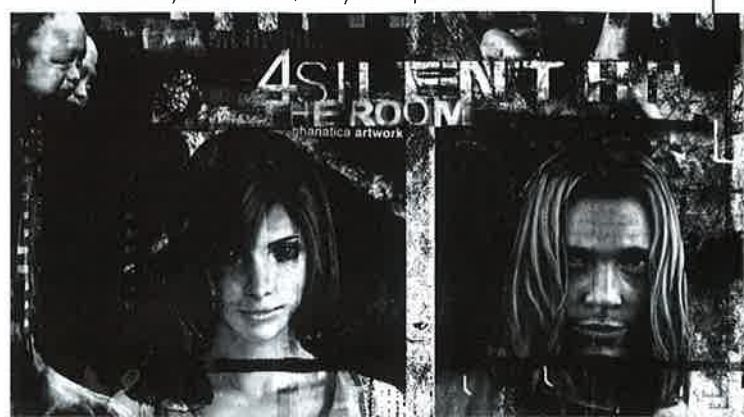
Star Wars: Battlefront - s. 060

Czyli marzenie wszystkich starwarsmaników - mogą wziąć udział we wszystkich (niemal) możliwych walkach po stronie wszystkich liczących się sił w tym świecie. O ile, rzecz jasna, lubią grać „po sieci”.



Silent Hill 4 - s. 080

I wszystko jasne - niestety. W grze jest jasno, a gracz jasno widzi, że czwarta część gry odstaje nieco od poprzednich edycji. Mimo to nadal est znakomitym horrorem, który może przerazić.





Druga połowa fotografii
Wypróbuj ją za darmo!



Canon prezentuje przełom w domowym drukowaniu fotografii. PIXMA nadaje nowy wyraz temu, jak mają wyglądać i działać drukarki fotograficzne. W tej jedynej gamie produktów stosuje się mikroskopijne 2-pikolitrowe krople tuszu, które zapewniają odbitki o jakości znanej z fotolabów. Dzięki zgodności z PictBridge wiele modeli PIXMA zapewnia bezpośrednie drukowanie z aparatu cyfrowego. A właściwości takie, jak drukowanie na płytach CD czy druk dwustronny są kolejnym technologicznym krokiem naprzód. Jeszcze nigdy domowe laboratorium fotograficzne nie wyglądało tak dobrze.

PIXMA – WYPRÓBUJ JĄ ZA DARMO!!! Więcej informacji na www.canon.pl

you can
Canon

UNIKALNY KONKURS
- REWELACYJNE NAGRODY!!!



OSTATNI KONKURS

z serii

„Mistrzowie eXtra Klasyki”!!!

**WYGRAJ REWELACYJNE
NAGRODY!!!**



To są nagrody gwarantowane dla każdego!

Nieograniczona ilość nagród!

Bez dodatkowych pytań! Bez losowania!

Szczegółów konkursu szukaj w opakowaniach z grami z serii Nowa eXtra Klasyka
oraz na stronie nxc.cdprojekt.info

Konkurs trwa od 15 września do 6 grudnia 2004 roku!



UWAGA!
Tylko gry oznakowane
taką naklejką biorą
udział w konkursie!

CDPROJEKT

GRY OnLine™
www.gry-online.pl



NAJLEPSZA SERIA GIER
KOMPUTEROWYCH W POLSCE!!!

2 NOWE GRY

w serii

Nowa eXtra Klasyka!!!

**NAJLEPSZE, STARANNIE
WYBRANE TYTUŁY!**

Każda gra
kosztuje tylko

19.99 zł



PIRACI Z KARAIBÓW
NOWOŚCI!
w serii NXK



TOCA RACE DRIVER
NOWOŚCI!
w serii NXK



**Nowe gry w serii
w sprzedaży
od 18 listopada!**

**eXtra
Klasyka**
GIER KOMPUTEROWYCH



REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 08.10.2004.

• Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z www menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

• DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na lamach CDA klawiszologia to zwykle ściągą minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGI!

Ponieważ niektóre demo automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE **OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI**

Muzyka w wybieralce: Shielder!

W SKRÓCIE

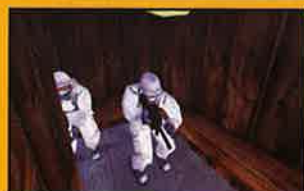
PEŁNE WERSJE



NOSFERATU: THE WRATH OF MALACHI PL

WYMAGANIA: P III 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D

Czyli całkiem jeszcze nowy (reka rok temu) horror FPS. Ma klimat - no i jest po polsku.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX ROGUE SPEAR: BLACK THORN PL

Gatunek: FPS/taktyczna
Recenzja w CDA: 02/2002

Wymagania: P2 266, 64 MB RAM, karta grafiki 16 MB, Win 9x/Me/XP/00

Standalone dodatek (po polsku, a jakże!) do jednej z najpopularniejszych gier symulujących oddział antyterrorystyczny. Nie jest to szczyt możliwości tego cyklu - ale na pewno jego fani już zacierają ręce. A i nie-fani powinni się spróbować.



WORMS ARMAGEDDON PL

Gatunek: arcade
Wymagania: P100, 32 MB RAM, Win 9x
Recenzja: CDA 03/2000

Robale - jakie są, każdy widzi. Co tu mówić więcej? :) Może to, że gra jest po polsku, wbrew temu, co głosi plotka, radzi sobie z Windows XP (*) i do tego jest jedną z bardziej udanych edycji Wormsów (choć to już tylko moja opinia - w razie czego czekam na ubitej ziemi). :)

(*) ale na pudełku napisano wyraźnie „gra nie

była projektowana dla systemu Windows XP”, by nie było wątpliwości

UWAGA: jeśli gra ci się wywala - odpal ją w takiej rozdzielczości, w jakiej ustawił ją producent. Jeśli masz nadal kłopoty - skorzystaj z patchów, który umieściliśmy na krążku z grą. Są dwa patche: nowszy i starszy. Jeśli nowy nie pomoże - spróbuj starszego. Jeśli NADAL gra nie działa ci pod XP - to masz naprawdę cholernego pecha, bo jesteś w ok. 3% populacji graczy...

UWAGA 2: Instalacja owych patchów sprawia, że wszelkie napisy w grze zmieniają się na angielskie (ale pozostają polskie głosy robali). Niestety nie powstał polski patch likwidujący problemy z pracą pod XP.

UWAGA 3 (dla posiadaczy CD)
Jeśli gra nie reaguje na próby instalacji spod wybieralaki - wejdź do katalogu głównego kompaktu z grą i kliknij plik setup.



KATAPULTA [tylko na CD]

GATUNEK: zręcznościowo/taktyczna
Wymagania: średnie :)

Pełna gra przygotowana przez naszego czytelnika specjalnie dla CD-Action. Zasady są proste, sama rozgrywka za to niesamowicie złożona. Strzelasz z katapulty do mniej lub bardziej odległych celów, ustalając całą masę współczynników - z czego gęstość powietrza nie jest wcale tym najdziwniejszym. :)

DEMA

Call of Duty United Offensive
Chris Sawyer's Locomotion
Knights of Honor
Metalheart
NASCAR Thunder 2004
Prince of Persia - Warrior Within
[tylko DVD]
Shade: Wrath of Angels
Shadow Ops: Red Mercury
[tylko DVD]
Warhammer 40.000: Dawn of War

PATCHE

Chaos League 1.04 [tylko DVD]
Codename Panzers PL 1.09
[tylko DVD]
CMR 2005 [tylko DVD]
Doom 3 1.1 [tylko DVD]
Halo 1.05 [tylko DVD]
Shade 1.01 [tylko DVD]
Sims 2 nude :)
Splinter Cell: PT PL 1.31 [tylko DVD]
SW: Battlefront
Warcraft 3 117a [tylko DVD]
Warhammer 40K: DoW 1.01

TRAILERY

Blitzkrieg 2
Brother in Arms
Fahrenheit
Fallen Kingdoms
Full Spectrum Warrior
[także na CD]
Ghost Recon 2
GTA: SA [także na CD]
Matrix Online
Men of Valor
Pirates! [także na CD]
Prince of Persia 2
SW: Republic Commando
THUG 2 [także na CD]
Tytus, Romek i A'tomek
Wildfire

UŻYTKI

DirectX 9.0c [tylko DVD]
DiViX 5.21 + odtwarzacz
[tylko DVD]
Gamegain
MCS CPU Benchmark 3
MCS Firewall [tylko na DVD]
Partition Resizer v1.3.4
Quick Time [tylko na DVD]
Screenshotmaker
SpyWareStop
Sterowniki Nvidia 61.76/77
Sterowniki ATI Catalyst
[tylko na DVD]
WMP 9/10 [tylko na DVD]

BONUSY

Action Mag
Action Sport Center
Adventure Zone
Bonus 1 i 2
Bonus DVD [tylko na DVD]
Call of Duty narzędzia [tylko na DVD]
Emu Kouncil
Esensja
FAQ 3
FPP Mega Zin
Gamesland
Olsdgl
RTS Area
SpeedZone
TPP Planet
Z podniesionym czołem [trailer]

Reklamacje płyt CD - FAQ

Aby przyspieszyć rozpatrzenie reklamacji, czasem nawet uniknąć wysyłania płyt do redakcji, które są sprawne, warto się zapoznać z poniższym FAQ-iem.

NAJCZĘSTSZE PROBLEMY Z PŁYTAMI

Płyta się nie uruchamia

Taka sytuacja może się zdarzyć na komputerach, na których wyłączono autododawanie płyt w napędzie. Niektóre programy do nagrywania wyłączają tę funkcję, aby uniknąć problemów przy kopiowaniu płyt testowaniu tych nagranych. Jeśli autododawanie nie zostało wyłączone, a mimo to płyta się nie uruchamia, należy sprawdzić, czy widać jej zawartość - i ręcznie próbować uruchomić menu. Jeśli i to nie pomoże, wykonujemy operację opisane w punkcie „Zanim wysłesz płytkę”.

Komputer „nie widzi” płyty

Spróbuj sprawdzić płytę w innym czytniku, najlepiej innego komputera. Sprawdź, czy komputer „widzi” zawartość krążka. Jeśli mimo to napęd nie widzi, co znajduje się na krążku, proszę przysłać płytę do naszego działu reklamacji. Jeśli na innych czytnikach jest ona widoczna, być może trzeba przeczyć napęd, w którym nie działa.

Demo nie działa / syple się itd.

Za niedziałające demo redakcja niestety nie ponosi odpowiedzialności. Demo na ogół są tworzone wcześniej na podstawie testowych wersji gry. Oznacza to, że mogą one zawierać błędy i będą działać na niektórych konfiguracjach sprzętowych, wywalać się bez powodu itp., itd.

Po instalacji, podczas próby uruchomienia programu, pojawia się komunikat o niewłaściwej płycie w napędzie (lub o jej braku). Na ogół zdarza się to w komputerach z dwoma napędami optycznymi lub gdy zainstalowano program emulujący wirtualny napęd CD. Część gier do uruchomienia wymaga, by płytka z grą była umieszczona w napędzie oznaczonym wcześniej literą alfabetu. W przypadku dwóch napędów na ogół wystarczy przełożyć nie płytki do drugiego czytnika. Przy wirtualnym napędzie trzeba zmienić jego literę na kolejną w alfabecie.

ZANIM WYSŁEŚZ PŁYTKĘ

1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w twoim komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko

adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez problemu!)

3. Najlepiej jednak zanim wysłesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

KONTAKT

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwoń lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że pracujemy od 8.00 do 16.00 od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.

Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

► GATUNEK: FPS/horror/shooter
 ► WYMAGANIA: P III 700 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D
 ► RECENZJA: CDA 13/2003

PEŁNA WERSJA

Nosferatu

the wrath of Malachi



Fragmenty recenzji Czarnego Iwana
 Projektu firmy Idol FX nie można rozpatrywać bez odniesień do klasyki horroru - filmu „Nosferatu” F.W. Murnau’a. Panowie z Idol FX żywcem przenieśli klimat tego czarno-białego posępnego widowiska na ekrany komputerów. Uzyskano ten efekt dzięki różnorodakim zabiegom, które przydały grze nierealności - prawdziwej, surowej i ostrej jak brzytwa grozy. Jak to zrobiono? O tym za chwilę.

Historia rozgrywa się w 1912 roku. Syn ubogiej angielskiej rodziny Pattersonów przybywa spóźniony na ślub siostry. Wybrankiem Rebeki jest tajemniczy arystokrata żyjący w zamku gdzieś ma rubieżach dzikiej Transylwanii. Kiedy młody Patterson dociera wreszcie do osamotnionego zamczyska, okazuje się, że wszyscy goście, rodzina i służba zniknęli. Nadciąga zmierzchn...

Wielkich kamiennych sal zamku nie da się zlustrować wzrokiem, bowiem mrok pokrywa wszystko, co znajduje się parę kroków od bohatera. Znać to uczucie,

kiedy się płynie w nieznanym jeziorze z nieprzeznaczoną wodą? Wyobraźnia podsuwa wówczas obrazy tego, co kryje się w mętnej toni - być może przepływa to tuż obok naszych trzepoczących w wodzie nóg... brrr! Właśnie takiego kalibru wrażeń dostarcza ten w sumie prosty zabieg.

Prawdziwy strach jednak rodził się dopiero w trzewiach zamku. Potwory - jakby zwykłe - ot, wampiry, ghule, zainfekowani okoliczni chłopcy, psy i monstra rodem z koszmarów. Wyłaniające się spod podłóg i płamienia monstra biegną jak psy do kości - niemal czuć ich głód i nienasyconie. Z kolei pokryte pianą i śliną doberman z odsłoniętymi kłami rzuca się na ofiarę, jakby chciał ją żywcem obedrzeć z mięsa (coś jak Resident Evil). Jak osiągnięto takie wrażenie agresji i nieludzkiej drapieżności - doprawdy nie wiem. Na pewno



znaczenie mają tu też niepokojące dźwięki i muzyka, które w klasycznym dziele Murnau’a nie występowały.

Klimat to ważna sprawa - i tutaj panowie z Idol FX osiągnęli naprawdę wiele. Ostatni raz bałem się tak podczas spotkania z The Thing.

Arsenał, jakim dysponuje Patterson, jest spory, ale początkowo młody Anglik do obrony ma tylko własne pięści. W pierwszej, zagubionej tuż przy bramie walizce znajduje miecz. Za pomocą tego zabytkowego ostrza można nauczyć respektu niektóre stwory nocy, ale nie wszystkie. Zjawy w rodzaju wampirów cienia można nieszkodliwić tylko krzyżykiem lub święconą wodą. Każdą kolejną broń zyskujemy po znalezieniu uwiecznionego w zamku gościa i szczęśliwym doprowadzeniu go do bramy.

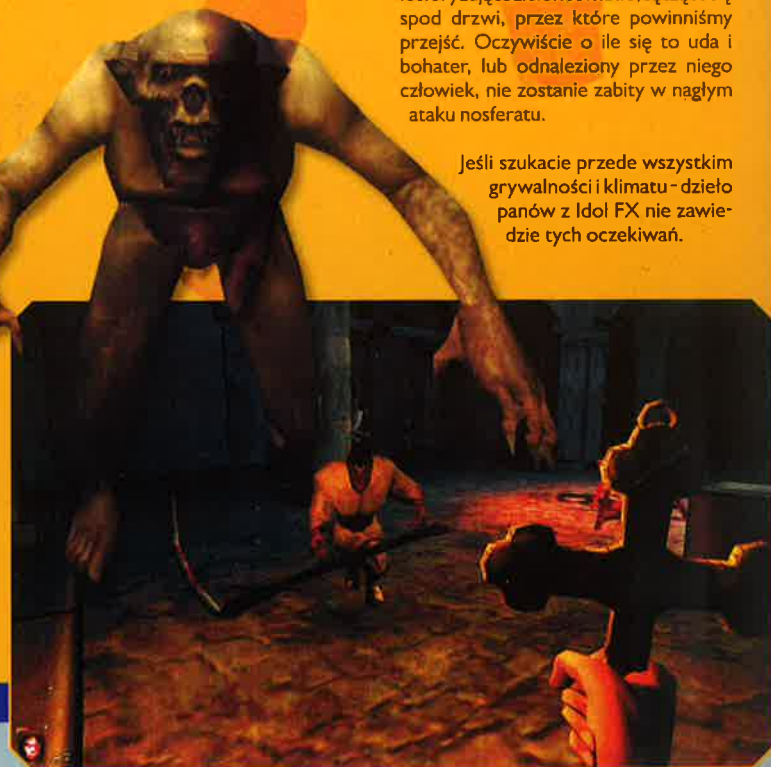
Inne rodzaje broni to kołek, kielich ze święconą wodą, muszkiet, rewolwer, karabin maszynowy. Każda z nich ma zalety i wady, ale żadna nie pozwala czuć się bezpiecznie, bowiem różne wampiry są odporne na jedne i bezbronne wobec innych narzędzi śmierci. Rodzaj użytej broni ma też znaczenie dla kondycji bohatera. W przypadku miecza Patterson szybko

opada z sił (podobnie kiedy zbyt długo biegnie).

W Nosferatu: Wrath of the Malachi liczony jest czas. Im więcej go upłynie, tym mniej gości pozostaje przy życiu. Okazuje się, że nie można posuwać się krok po kroku, uważnie przyglądać wszystkim podejrzanym kształtom i powolutku eksterminować demony. Gracz zmuszony jest działać szybko i zdecydowanie - niebezpieczeństwo i stres rosną, a gra staje się o wiele trudniejsza. Możliwość wyboru jednego z trzech stopni trudności łagodzi nieco te objawy, ale i tak kołowrót save/load staje się konieczny, by przeżyć.

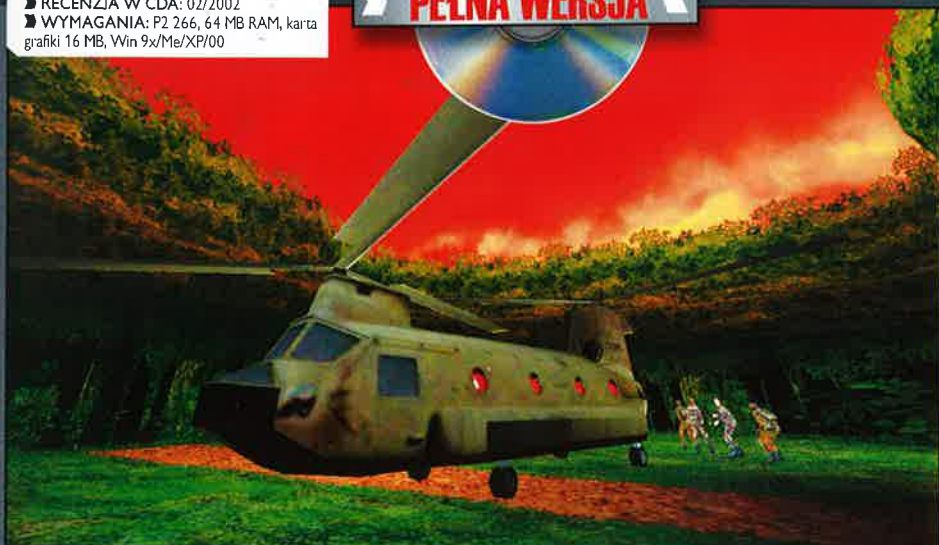
Warto zaznaczyć, że engine FX ma jedną cenną zaletę. Podczas każdorazowego uruchamiania gry zmienia się nieco ustawienie przeciwników i komnat (losowy generator pomieszczeń), w których goście oczekują ratunku i pomocy (odpowiada też za ułożenie tekstur, apteczek, zdobieć). Twórcy chwalą się, że gra nie jest liniowa, ale jednak większość komnat jest zamknięta, co niejako wymusza określoną realizację scenariusza. Poza tym zamek jest naprawdę duży i łatwo się w nim zgubić. Drogę wskazuje lekko fosforyzujące zielone światło, sączące się spod drzwi, przez które powinniśmy przejść. Oczywiście o ile się to uda i bohater, lub odnaleziony przez niego człowiek, nie zostanie zabity w nagłym ataku nosferatu.

Jeśli szukacie przede wszystkim grywalności i klimatu - dzieło panów z Idol FX nie zawiedzie tych oczekiwań.



► GATUNEK: FPS/taktyczna
 ► RECENZJA W CDA: 02/2002
 ► WYMAGANIA: P2 266, 64 MB RAM, karta grafiki 16 MB, Win 9x/Me/XP/00

PEŁNA WERSJA



Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn PL

Fragmenty tekstu Pepina Krootkiego
 W intrze do R6 powiedziano jednoznacznie: "potrzebna jest organizacja dysponująca środkami i legitymacją do walki z terroryzmem, gdziekolwiek by się pojawił. Byłaby to organizacja składająca się z najlepszych ekspertów do walki z terroryzmem, pochodzących z wielu krajów. Ludzie ci wyposażeni byłiby w najnowocześniejsze, perfekcyjne uzbrojenie i sprzęt. Grupa ta operowałaby w absolutnej tajemnicy - jej istnienie byłoby znane jedynie najwyższemu przedstawicielowi władzy; atakowałaby szybko i cicho, ucinając głowę zmił, nim ta miała szansę zaatakować". Jak wiemy, w świecie gry taka organizacja już istnieje. Panie i panowie - oto mam zaszczyt zaprezentować kolejną edycję przygód osławionego oddziału „Tęcza”.

Przygód, które nigdy jeszcze nie były tak wiarygodnie przedstawione...

„Czarna cień” nie jest sequelem znakomitego Rogue Spear ani też dodatkiem do tej gry. Czymże zatem jest? Samodzielnym produktem, do którego uruchomienia nie potrzeba podstawowego RS, lecz zarazem niczym nieodłącznym od pierwowzoru. Spotkamy tu te same możliwości i ograniczenia, które towarzyszyły nam od samego początku serii Rainbow Six. Nadal więc możemy zabierać na akcję jedynie ośmiu komandosów pogrupowanych w cztery sekcje.

Ponieważ faza planowania przeszła jedynie kosmetyczną poprawkę, nie ma tu miejsca na jakieś nowe taktyczne wyzwania. Dla fana R6 to już rutyna.



Black Thorn to dziesięć nowych misji ułożonych w kampanię dla pojedynczego gracza oraz sześć map przeznaczonych do rozgrywki w sieci. Dla jednych to mało, dla innych dużo. Niezależnie od tego, że w tej grze jednej misji nie przechodzi się pomiędzy podwieczorkiem a kolacją (chyba że jest to poniedziałkowy podwieczorek i piątkowa kolacja). :)

Ciekawie prezentuje się też nowy tryb rozgrywki wieloosobowej (Lone Wolf), w którym jeden gracz, który ma dostęp do całego arsenału, walczy przeciwko wszystkim pozostałym - uzbrojonym jedynie w pistolety. Kiedy uda się im w końcu dorwać Samotnego Wilka, inny gracz wcieli się w jego rolę.

Uzbrojenie... poza pierwotnym arsenałem oddano nam do dyspozycji karabinek FAMAS G2, nowy karabin snajperski, parę pistoletów maszynowych i rkm.



WORMS PL ARMAGEDDON

Fragmenty recenzji YASIA

Za naprawdę niewielkie pieniądze może do naszej kolekcji trafić gierka niezwykła. Na pierwszy rzut oka skierowana do dzieci - bo o czym innym świadczą te kolorki, duże ikony, wesołe dźwięki i animacje? To jednak tylko pozory, bo tak naprawdę w WA może grać z niekłamną przyjemnością zarówno ledwo wystający ponad dy-

wan berbecz, jak i jego pamiętająca Sylwestra 1900 roku babcia. Nie jest przy tym istotne, czy mamy ochotę zagrać sami, czy ze znajomymi, czy mamy jeden komputer, czy też kilka połączonych w sieć, czy chcemy się pośmiać, czy może stoczyć śmiertelnie poważny pojedynek.

Zajrzenie do menu opcji powoduje początkowo ogromny zamęt nawet w najbardziej tegiej głowie. Okazuje się jednak, że nie ma się czego bać, gotowych ustawień jest bowiem na tyle dużo, że zanim je wszystkie przetestujemy, sami nie wiedząc kiedy, poznamy wszystkie tajniki przystosowywania WA do własnych potrzeb. Osobiście proponuję zacząć od przygotowania własnej drużyny, czyli nazwania naszych małych zawodników. Nie ma lepszej zabawy niż turniej między dwoma rodzinami, w którym każdy z zawodników kieruje losami robaczka noszącego jego imię.

Początkującym polecam tryb treningowy, który wspaniale przygotowuje ich do trudnej roli obślizgłego wojownika. Pracownicy niechaj podłożą robaczkom stworzone przez siebie dźwięki. Esteci - podziwianie wspaniałe tła, dowcipne animacje i klimatyczną muzykę. Gracze - Worms Armageddon to tytuł, który trzeba mieć i którego się nie zapomina.

PS Unikajcie wypraw na ryby...

► GATUNEK: arcade
 ► WYMAGANIA: P100, 32 MB RAM, Win 9x (*)
 ► RECENZJA: CDA 03/2000

(*) W instrukcji napisano wyraźnie „gra nie była projektowana dla systemu Windows XP”, by nie było wątpliwości

UWAGA!

Jeśli gra ci się wywala - odpal ją w takiej rozdzielczości, w jakiej ustawili ją producenci. Jeśli masz nadal kłopoty - skorzystaj z patcha, który umieściliśmy na krążku z grą. Jeśli NADAL gra nie działa ci pod XP - masz naprawdę cholernego pecha.

PEŁNA WERSJA



SAMSUNG

pracoholik

Niezastąpiony w pracy.

Nowy monitor Samsung SyncMaster173P. Jego niepowtarzalny design i wysokie parametry obrazu zadowolą najbardziej wymagających. Funkcje MagicStand i PIVOT umożliwiają dowolne ustawienie monitora, nawet w pozycji pionowej, a także zawieszenie go na ścianie. Dodatkowo funkcje: MagicBright, MagicTune oraz NaturalColor.

Infolinia: 0-801-801-881 www.samsung.pl



DVD

► GATUNEK: TPP/akcja
 ► WYMAGANIA: Win 98 SE/2000/XP
 DirectX 9.0c, P III 1 GHz, 256 MB RAM,
 karta GF3 lub ATI Radeon 7500 min.



SINGLE WEAPON TUTORIAL
 MOVE TOWARD AN ENEMY AND PRESS [SPACE]

Prince of Persia - Warrior Within

Oooo, same zaskoczenia! Demo ma ponad 500 MB, na początku wita nas heavy-metal (choć Eld się wykrzywił, że cienki) zamiast oczekiwanych arabskich klimatów, sam Książę mocno spoważniał, gra zaś przekształciła się w ostrą rzeźnię. Neo mógłby pozazdrościć mu zdolności akrobatycznych. W sumie przypomina to raczej sceny walki z - bo ja wiem - „Kill Billa”. W każdym razie uważam, że warto, choć ewolucja gry zaskoczyła mnie niekoniecznie całkowicie pozytywnie.

► GATUNEK: FPS
 ► WYMAGANIA: PIII 800, 128 MB
 RAM, DirectX 9.0c, karta 32 MB z T&L,
 Win 98/ME/00/XP



Call of Duty United Offensive

Dodatek do najlepszego FPS-a osadzonego w realiach II wojny. Tu możemy się przekonać, że niemiecka ofensywa w Ardenach była naprawdę paskudna oraz o tym, że znacznie podniesiono poziom trudności misji. Radzę zacząć od „greenhorna” - a i tak większość z was będzie zdumiona, że jest w stanie zginąć tak szybko... I ja wcale nie żartuję. Misja w Ardenach otwiera dodatek i od razu jest to skok na głęboką wodę. Ok 240 MB na HDD. Recenzja w tym CDA.

Metalheart

Ta gra zapewne ucieszy wszystkich fanów Fallouta, bo tak naprawdę wygląda jak Fallout i w ogóle. :) (Tu słychać podniecone oddechy fanów.) Kto nie wierzy - niech sprawdzi. Dla zwolenników postapokaliptycznych RPG - obowiązek! Demo zajmuje 350 MB. Zawiera tutorial + kawałek kampanii.

UWAGA!
 Dość długo się instaluje.

► GATUNEK: cRPG
 ► WYMAGANIA: P3 800, 128 MB RAM,
 karta grafiki 32 MB, Win 98/Me/00/XP



Warhammer 40.000: Dawn of War

Trójwymiarowa (i ładna) strategia osadzona w świecie WH40K. Ci, co wiedzą, o co chodzi, już się obliżają, a ci co nie - mogą przekonać się sami, że to naprawdę fajna gra. Nawet jeśli nie lubicie strategii itd. - warto zainstalować to demko choćby po to, żeby obejrzeć baaardzo klimatyczne intro. (Swoją drogą, jego oglądanie jest przymusowe, bo przeklikać się go nie da.) Lekko opadła mi szczęka na jego widok, a i sama gra nie rozczarowała. Myślę, że w tym CDA będzie recenzja tej gry, więc zainteresowanych odsyłam 70 stron dalej. 430 MB na HDD, tutorial, kawałek kampanii.

UWAGA!
 To są wymagania minimalne...

UWAGA 2
 Gra się dłuugo instaluje - i może wydawać się, że instalator zwisnął na samym początku. Ale to tylko tak się wydaje. Po prostu cierpliwie czekajcie - wszystko w końcu się ruszy. Ale pod jednym ważnym warunkiem - nieważne, w jakiej partycji instalujecie to demo, to na C: MUSICIE mieć CO NAJMNIEJ 700 MB wolnego miejsca. Inaczej kicha!



► GATUNEK: TPP/akcja
 ► WYMAGANIA: PIII 700, 128
 MB RAM, GeForce2 z 32 MB RAM,
 Win 98SE/XP



Shade: Wrath of Angels

Gra akcji. Koleś z magicznym mieczem robi porządek ze złymi stworami. Naturalnie fabuła jest bardziej skomplikowana i głębsza (poczytajcie recenzję w tym CDA), ale ja nie mam czasu na takie smęty. :) Ogólnie może być. 95 MB, tutorial (obowiązkowy) plus co najmniej jedna misja. Ciekawostką jest możliwość dość płynnej regulacji szybkości poruszania się.

Recenzja w tym CDA.



BEZ KABLI. BEZ ZWŁOKI. BEZ ŻARTÓW.

KONTROLER LOGITECH® CORDLESS ACTION™ do Playstation®2 daje Ci przewagę z odległości do 10 metrów – bez żartów! Działa z wysoką precyzją, a technologia 2,4 GHz firmy Logitech eliminuje kable i opóźnienie. Jest mały, lekki i tak szybki, że łatwo zyskasz przewagę nad konkurentami, którzy wciąż używają innych kontrolerów. Akumulator o dużej pojemności pozwala oddawać się grze przez ponad 50 godzin – z włączoną wibracją.

www.logitech.com



Logitech



DVD

► **GATUNEK:** strategia/sim
 ► **WYMAGANIA:** P III 1 GHz,
 256 MB RAM, karta grafiki 16 MB,
 DirectX 9.0c, Win 98SE/00/ME/XP



Knights of Honor

Hmmm... coś, jakby skrzyżowanie Age of Empire z Europa Universalis + Majesty w realiach historycznego średniowiecza na dodatek. Skomplikowane, ale Hut się nie może oderwać od pełnej wersji. Demo oferuje tutorial i kawałek kampanii (możecie zagrać tylko Bohemią (Czesi) i Szkocją w najwyższym okresie czasu). Zajmuje to 440 MB i dość długo się instaluje i uruchamia... ale warto. Radzę poczytać readme, bo klawiszologia jest nieco skomplikowana - tutaj macie tylko te najważniejsze. Recenzja w tym CDA.

UWAGA!

Podane wymagania sprzętowe traktujcie jako MINIMALNE.

UWAGA: MKS_Vir może informować, iż skaning heurystyczny wykrył w tym demie wirusa (trojana). Naszym zdaniem jest to fałszywy alarm. Jeśli jednak macz jakiegokolwiek obawy czy wątpliwości - nie instaluj tego dema, a macz 100% pewności, że twemu systemowi nic nie grozi (z jego strony).

Thx dla EA Polska za udostępnienie dema do publikacji.



► **GATUNEK:** samochodówka
 ► **WYMAGANIA:** Win 98/ME/00/
 XP P3 800, 128/256 MB RAM dla XP,
 32 MB karta grafiki

NASCAR Thunder 2004

Dość efektowna samochodówka (wyścigi). Do wyboru 2 trasy. 130 MB na HDD. Dokładną klawiszologię znajdziecie w pliku readme, tutaj podstawowe klawisze.

Klawiszologia

[Kursory] - sterowanie
 Lewy i prawy [Alt] - biegi
 [F1] - lusterko wsteczne
 [F2] - HUD on/off
 [F4] - info o pojeździe
 [F5-F8] - inne informacje o trasie i pojeździe
 [P] - pauza
 [W] - restart wyścigu
 [F12] - screenshot
 [Insert] - zmiana kamer

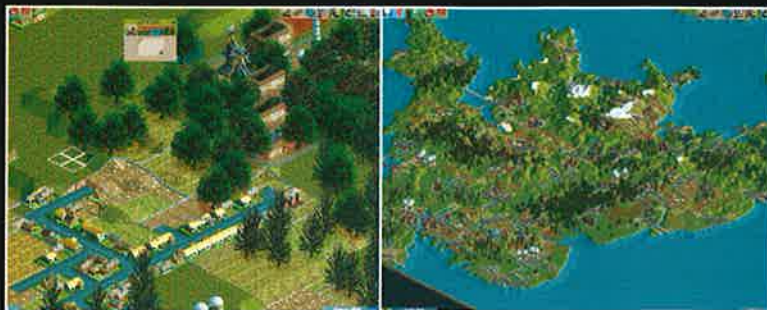
Thx dla EA Polska za udostępnienie dema do publikacji.



Chris Sawyer's Locomotion

► **GATUNEK:** sim/ekonomiczna
 ► **WYMAGANIA:** P2 500, 128
 MB RAM, Win98/Me/00/XP, karta
 grafiki 16 MB

I znów coś dla tych, co uwielbiają nie tylko budować swoje imperia handlowe, ale jeszcze bawić się kolejkami. Ta gra łączy obie sprawy. Demo oferuje tutorial (3 misje) + 2 scenariusze (są na różnych poziomach trudności, więc ciut trzeba się ich naszukać) i do tego tylko 15 minut gry na każdym. Recenzja w następnym CDA. Fajna oldschoolowa muzyłka (a la Kraftwerk) w menu.



Shadow Ops: Red Mercury

► **GATUNEK:** TPP/akcja
 ► **WYMAGANIA:** Win 98/
 Me/00/XP, P3 1 GHz, 256 MB
 RAM, karta grafiki 64 MB

Coś pomiędzy Black Hawk Down i kill.switch - czyli dzielni komandosi wdepnęli jak śliwka w... no, w problemy wdepnęli. Helikopter się pali, Arabowie strzelają i w ogóle do domu daleko. Graficznie takie sobie (choć znacząco zyskuje, gdy ustawisz grafikę na najwyższe detale), gra koncentruje się (IMO) na strzelaniu, a nie realizmie, ale jako całość do przetknięcia. 390 MB na HDD. Recenzja w CDA.





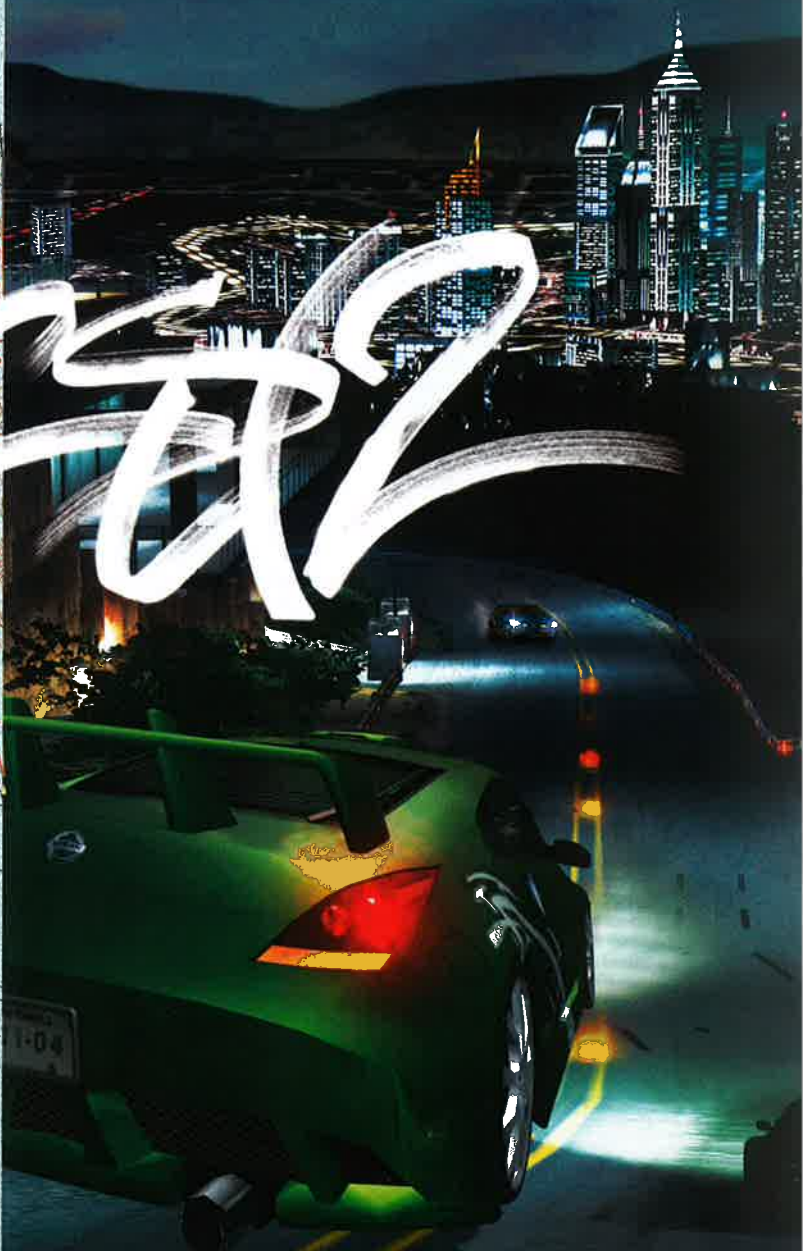
**WIEJ OCZY OTWARTE
I GAZ DO DECHY.**



WYMAGANE JEST POŁĄCZENIE Z INTERNETEM dla gry online. Gra online PlayStation 2 wymaga połączenia z internetem, karty sieciowej (dla PlayStation 2) oraz karty pamięci (RAM) (dla PlayStation 2) (każdy z tych elementów jest sprzedawany oddzielnie). Gra online może nie być dostępna na wszystkich systemach. Szczegółowe informacje znajdziesz na opakowaniu produktu.

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, Challenge Everything, EA GAMES, logo EA GAMES, oraz Need for Speed są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. Mazda i logo wykorzystywane za zgodą Mazda Motor Corporation. "Nissan" oraz nazwy, logo, znaki i wzory produktów NISSAN są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi NISSAN MOTOR CO., LTD. i wykorzystywane na licencji udzielonej firmie Electronic Arts Inc. "PlayStation", "PS2" i logo PlayStation są zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Ikona online jest znakiem handlowym Sony Computer Entertainment America Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, logo Live, oraz logo Xbox są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach i są wykorzystywane na licencji udzielonej przez Microsoft. NINTENDO GAMECUBE i LOGO NINTENDO GAMECUBE SA ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. EA GAMES™ jest marką Electronic Arts™. Wszystkie inne znaki handlowe stanowią własność ich odpowiednich właścicieli.

Jedź gdziekolwiek.
Jedź gdziekolwiek byle szybko.
Jedź gdziekolwiek byle szybko i niech się za tobą oglądają.
ea.games.co.uk/needforspeed



Challenge Everything™

AMERICAN MCGEE'S SCRAPLAND
BLOODRAYNE 2
COMMANDOS STRIKE FORCE
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM
MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

MEN OF VALOR
SPELLFORCE: THE SHADOW

GRUDZIEŃ 2004

Men of Valor w listopadzie

O Men of Valor - wietnamskiego first-person shootera twórców Medal of Honor: Allied Assault - mówiliśmy już niejednokrotnie. Tym razem powracamy doń, dosłownie w przeddzień jego premiery, by poinformować, że w Polsce Men of Valor wydany zostanie w pełnej polskiej wersji językowej przez Nicolas Games.

www.menofvalorgame.com



Medal Of Honor: PA 17 listopada!

Baczność! I słuchaj! 17 listopada 2004 roku rozpocznie się kolejna kampania w ramach serii Medal of Honor - Pacific Assault. Tym razem, jak zdradza sam tytuł, walczyci będziemy na froncie amerykańsko-japońskim! Czy Pacific Assault ma przed sobą prostą drogę ku nieśmiertelności jako nowy numer jeden wojennych first-person shooterów, czy też raczej podąży krętą ścieżką konsolowego odpowiednika - Medal of Honor: Rising Sun - przekonamy się już wkrótce.

www.eagames.com

BloodRayne 2 PC w 2005

Nie mamy dobrych wieści dla wszystkich tych, którzy długie listopadowe wieczory zamierzali spędzić sam na sam z ultra-seksowną dhampirzycą Rayne. Ta bowiem, jak zresztą gra, w której odgrywa główną rolę, w wersji PC pojawi się dopiero w pierwszych tygodniach 2005 r. Pociągające może być jednak to, że gra spełniła, chociaż częściowo, wcześniejsze obietnice o równoczesnej premierze i wersji PlayStation 2 i Xbox są już dostępne. Mniej pociągający jest fakt, że... BloodRayne 2 nie jest wcale tak przelomowa czy - jeśli już o tym mówić - tak dobra, jak zapowiadali jej twórcy - Majesco Games...

www.bloodrayne2.com



American McGee's Scrapland w styczniu!

Jak informuje Deep Silver - brytyjski wydawca American McGee's Scrapland to



przedziwne, ale obiecujące GTA w świecie robotów i złomu wydane zostanie już w styczniu 2005 r.!

www.scrapland.com

Star Trek MMORPG

Trekkerzy pozazdrościli fanom Star Wars, od dłuższego już czasu zmagających się w Galaktykach Imperium Podzielonego i wymogli na właścicieli praw do ich ukochanej IP przerobienie jej w role-playing online. Realizacją tego śmiałego zamierzenia zajmie się Perpetual Entertainment. Niestety, drugą i ostatnią rzeczą pewną dotyczącą tegoż przedsięwzięcia jest data premiery planowana na... 2007 r. Dobrze, że nie XXIV w...

www.startrek.com

Electronic Arts w... Chinach

Nasz ulubiony "niemal-monopolista" Electronic Arts poczynił kolejny krok na drodze do dominacji świata gier. Jest nim sprzecyzowanie planów otwarcia studia w Chinach, które do 2010 r. zatrudniać ma nawet 500 osób zajmujących się nie tylko lokalizowaniem gier na potrzeby lokalnego rynku, ale także produkcją gier na eksport na rynki światowe.

www.ea.com

Strategy First - R.I.P.?

Pogłoski dotyczące fatalnej kondycji finansowej Strategy First dochodziły nas wcześniej (co nawiasem mówiąc bardzo źle wróży losom gier wskrzeszonej nie tak dawno temu serii Jagged Alliance). Potwierdziły się one z całą mocą w ostatnich dniach września, gdy okazało się, że ten amerykański wydawca zmuszony został wystąpić o prawną ochronę jego majątku przed wierzycielami, innymi słowy - przysiąc się do bankructwa. Samo wystąpienie z



Larry Laffer zakazany w Australii

I znów australijscy cenzorzy rządowi dali światu powód do kpin, nie dopuszczając do sprzedaży gry Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude z powodu - i tu główny powód uciechy - jej jawnie erotycznego charakteru. Chyliny czoło przed przenikliwością, panowie cenzorzy.

www.leisuresuitlarry.com



Commandos Strike Force

O grze akcji w świecie Commandos zdążyliśmy już poinformować. Powracamy jednak do niej, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o nowe szczegóły, w tym także oficjalny tytuł gry, która do historii przejdzie jako Commandos Strike Force.

Commandos Strike Force, dzieło Pyro Studios, to first person shooter osadzony w (nie)realiach drugiej wojny światowej. Od dziesiątków innych dzielących z

nim scenę poszczególnych misji różni się Commandos Strike Force tym, że rzeczywistość istnieje w nim grupa bohaterów i co ciekawsze - możliwe jest wymienne kierowanie nimi! Dzielniymi „commandosami” są w tym przypadku Zielony Beret, który obok broni białej okazuje się lubić także broń ciężką, snajper, który jak zwykle służył będzie jako wsparcie z daleka, oraz co ciekawe - szpieg, którego zadaniem będzie nie dopuszczać do zbrojnych konfrontacji. To, jaką strategię przyjmie grupa, zależeć będzie wyłącznie od gracza i jeśli tylko cele misji zostaną zaliczone, każdy sposób ich osiągnięcia będzie dobry!

Commandos Strike Force to kilkanaście misji składających się na kampanię single player. W jej trakcie zjawimy się kolejno we Francji, Rosji, Norwegii realizując zarazem zróżnicowane zadania - w tym zniszczenie niemieckiego okrętu czy

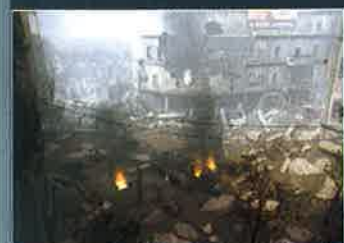


porwanie nazistowskiego generała, ale także np. uwolnienie partyzantów francuskiego ruchu oporu. Kampanię single player uzupełniają mają tryby multiplayer, w tym także - miejmy nadzieję - jakby stworzony dla tej gry „objective mode” w stylu Wolfenstein: Enemy Territory. Czy tak się stanie - przekonamy się najpewniej jeszcze przed



premierą gry, która odbyć się ma już wiosną 2005 r.

www.commandosstrikeforce.com



W SPRZEDAŻY
OD POŁOWY
LISTOPADA!



FORGOTTEN REALMS
Neverwinter Nights™
EDYCJA
KOLEKCJONERSKA

PRZEDSTAWIAMY EDYCJĘ KOLEKCJONERSKĄ NEVERWINTER NIGHTS.
TO UNIKALNE WYDANIE JEDNEJ Z NAJLEPSZYCH GIER RPG WSZECH CZASÓW ZAWIERA NIE TYLKO
PODSTAWOWĄ EDYCJĘ SŁYNNEGO NEVERWINTER NIGHTS, ALE TAKŻE OBA OFICJALNE DODATKI:
SHADOWS OF UNDRENTIDE I HORDES OF THE UNDERDARK.

UNIKALNA EDYCJA KOLEKCJONERSKA TO:

3CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS • 1CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE
1CD Z GRĄ NEVERWINTER NIGHTS: HORDES OF THE UNDERDARK • 1CD Z LICZNYMI DODATKAMI DO GIER
INSTRUKCJA DO GRY I OBU DODATKÓW • WSZYSTKIE UAKTUALNIENIA DO GRY I OBU DODATKÓW
WYJĄTKOWO ATRAKCYJNA CENA 129.90 ZŁ!



- ▶ BATTLEFIELD 2
- ▶ CHROME: SPECFORCE
- ▶ FULL SPECTRUM WARRIOR
- ▶ HALF-LIFE 2
- ▶ HIGHLANDER

- ▶ VAMPIRE: THE MASQUERADE
- ▶ WORLD OF WARCRAFT
- ▶ ZOO TYCOON 2

GRUDZIEŃ 2004



V:TM - Bloodlines bez multiplayera

Niestety, potwierdziły się wcześniejsze nieoficjalne doniesienia, jakoby Vampire: The Masquerade - Bloodlines - first-person role playing autorstwa Troiki Games (Fallout, Arcanum, Świątynia Złych Zyciowół), miał zostać wydany bez obcywanego wcześniej trybu multiplayer. Dobra wieść, zwyčajowo towarzysząca wieściom złym, to fakt, że Vampire: The Masquerade - Bloodlines, zdaniem jego twórców, pojawić się ma wkrótce po premierze Half-Life'a 2, co w świetle ostatnich o nim doniesień, sugerować może nawet rok 2004!

www.vampirebloodlines.com

Chrome: SpecForce

Nie zdążyli jeszcze uciwnąć odgłosy palby w Chrome'ie (na naszym Cover CD w numerze 10/04), kiedy twórcy gry, Techland, zdradzili tytuł jej następczyni. Ta - futurystyczny tactical shooter nawiązujący fabułą do znanego już Chrome'a - zwąć się ma Chrome: SpecForce. Niestetyk jak dotąd niczego prócz faktu, że tworzona jest w oparciu o unowocześniony ChromeEngine - nie wiadomo.

www.chromethegame.com

Half-Life 2 w listopadzie?

Opowieści o Half-Life'ie 2 na stałe, zdawałoby się, zagościły w tej części naszego magazynu. Mówimy o nim od dobrych kilkunastu miesięcy - od chwili gdy prezentacja z E3 roku 2003 przekonała nas, że PC ma przed sobą piękną i jasną przyszłość. W tym czasie przynajmniej dwukrotnie roniliśmy łezkę nad losami samej gry i jej twórców - Valve Software. Pierwszy raz, gdy okazało się, że nie zdołali zabezpieczyć się przed włamaniem do firmowej sieci i wykradzeniem części kodu źródłowego.

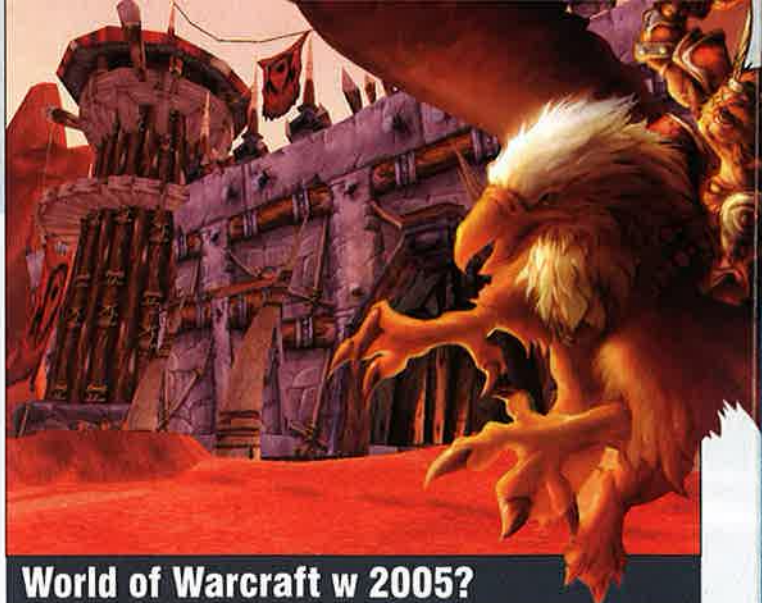
Drugi raz - gdy okazało się, że kompletny już Half-Life 2 stać się może „świadkiem” w procesie Valve-Vivendi. Na szczęście jednak wszystkie te kłopoty już wkrótce dobiec mają szczęśliwego

końca. Vivendi nie zamierza brać zakładników, a źródła zbliżone do oficjalnych twierdzą, że piąta wersja 'release candidate' (wersji testowej przeznaczanej dla wydawcy, o której jej twórcy sądzą, że nadaje się do tłoczenia) została zaakceptowana i uznana matką dla milionów późniejszych jej kopii! Oznacza to, mówiąc prościej, że są ogromne szanse, że wraz z końcem listopada (i ponad rocznym opóźnieniem) Half-Life

2 trafi wreszcie do sklepów! Czy tak się stanie - zobaczymy.

PS Z dosłownie ostatniej chwili - Half-Life 2 trafił do tłoczni. W sklepach całego świata - 16 listopada! A dzięki Nicolas Games na polskim rynku będzie ją można nabyć za 139,90zł.

www.half-life2.com



World of Warcraft w 2005?

Naturalnie jak zwykle nic nie jest pewne. Niemniej oficjalna dokumentacja Vivendi Universal Games wskazuje, przynajmniej orientacyjnie, daty premier World of Warcraft - role-playing online w świecie Warcrafta, kolejnego magnum opus Blizzard Entertainment. Zgodnie z nimi najw-

czesniej - już w listopadzie, grać zaczęli ludzie w Stanach Zjednoczonych, następnie - od grudnia - w Korei, i wreszcie - w pierwszych miesiącach 2005 r. - w Europie. Czy tak rzeczywiście będzie - zobaczymy.

www.worldofwarcraft.com

Zoo Tycoon 2 na Gwiazdkę

CD Projekt potwierdził, że gra Zoo Tycoon 2 - sequel popularnej (ponad 2 miliony sprzedanych kopii) gry w zarządzanie własnym wirtualnym ogrodem zoologicznym, trafi do sklepów jeszcze przed Świętami. I być może nie byłoby w tej informacji niczego rzeczywiście odkrywczego, gdyby nie fakt, że Zoo Tycoon 2 to pierwsza gra autorstwa Microsoft, która zostanie wydana w polskiej wersji językowej i po przystępnej cenie! Przystępnej jak na Microsoft oczywiście - czyli ok. 100 zł.

www.zoofycoon.com



**FSW
I GROM!**

CD Projekt poinformował, że polskiemu wydaniu gry Full Spectrum Warrior towarzyszyć będzie specjalna promocja, polegająca na tym, że każdy, kto kupi polską wersję gry, będzie mieć szansę wygrania wielu cennych nagród, w tym zaś obozu szkoleniowego z żołnierzami jednostki specjalnej GROM! Więcej na temat konkursu i nagród znaleźć można na stronie <http://fsw.cdprojekt.info>.

Warto także zaznaczyć, że gra Full Spectrum Warrior otrzymała rekomendację Fundacji GROM, która skupia byłych żołnierzy najślynniejszej polskiej jednostki specjalnej.

<http://fsw.cdprojekt.info>





SŁAWA, BOGACTWO, KOBIETY.



BIERZ UDZIAŁ W SPEKTAKULARNYCH
BITWACH, BUDUJ SWOJĄ POTEGĘ
PRZEJMUJĄC INNE STATKI SIŁA



ZWIEDZAJ NIEZLICZONĄ ILOŚĆ
Tajemniczych Wysepek
W POSZUKIWANIU ZAGINIONYCH SKARBÓW



DOKONUJ ZUCHWAŁYCH NAPADÓW,
POJEDYNUJ SIĘ O HONOR,
SŁAWĘ I PIENIĄDZE

W SPRZEDAŻY OD 25 LISTOPADA



WWW.CDPROJEKT.INFO



12 VOLT
BILLY BLADE AND THE TEMPLE
GOTHIC 2: NOC KRUKA
MASTER OF MAGIC
SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

WAR DOGS

GRUDZIEŃ 2004

Billy Blade and the Temple of Time

Platformówki na PC to przypadek równie rzadki jak RTS-y na konsolach. Z tym większą uwagą zamierzamy przyglądać się kolejnej z nich, dziełu szwedzkiego Irdon Interactive zatytułowanemu Billy Blade and the Temple of Time Website.

Bohaterem Billy Blade and the Temple of Time - trójwymiarowej, zrealizowanej we wciąż modnej technice cel-shadingu platformówki, jest pirat Billy Blade, który, chcąc uwolnić przyjaciela - goryla imieniem Kong - zaklętego w legendarnym Kryształ Czasu, przemierzać musi nie tylko przestrzeń (różne światy), ale i czas (różne epoki).



Podróże w czasie i przestrzeni Billy Blade rozpocząć ma jeszcze w tym roku.

www.billyblade.com

Gothic 2: Noc Kruka w 2005

Firma CD Projekt poinformowała, że premiera gry Gothic 2: Noc Kruka ponownie uległa przesunięciu: (- tym razem na pierwszy kwartał 2005 roku. Przyczyny opóźnienia są całkowicie niezależne od dystrybutora - powodowane jest to wewnętrznymi kwestiami licencyjnymi firmy JoWood.

www.cdprojekt.info

3D Realms i DNF2?

3D Realms to firma, która wbrew własnej nazwie nie zdołała nigdy przekonać się do 3D w grach. Ostatnia gra faktycznie stworzona w tym studiu (a nie, tak jak Max Payne, oznaczona ich logo) to... DOS-owy Shadow Warrior z roku 1997 (!). Nie można się jednak dziwić, że od tego czasu nie zdołali stworzyć niczego nowego. Zajmuje ich wszakże bez reszty Duke Nukem Forever - first-person shooter, którym 3D Realms od siedmiu z okładem lat straszy konkurencję i rozśmiesza graczy. Z tym jednak większym zdumieniem wiązały się ostatnie słowa prezesa firmy - Scotta Millera, który stwierdził, że w studiu tworzona jest jeszcze inna gra! Być może 3D Realms zauważyło wreszcie, że Duke Nukem Forever trochę im się opóźnia i kierując się osobiwą logiką poczynił ma zamiar najpierw wydać jego sequel?

www.3drealms.com

zwany Longhornem. Co więcej, Longhorn zgodny ma być ze standardem Xbox Live, dzięki czemu, przynajmniej teoretycznie, możliwa ma być wspólna zabawa posiadaczy konsol i pecetów.

www.microsoft.com

Nowy Master of Magic?

Nie cytujcie nas w tym przypadku, jednak są, jak się zdaje, spore szanse na sequel Master of Magic - strategii turowej, która dawno, dawno temu, w 1993 r., zdominowała całkowicie wyobraźnię skomputeryzowanych miłośników fantasy! O prawo dopisania ciągu dalszego do tej legendarnej gry - której dysponentem pozostaje od lat Atari - zabiegają ponoć twórcy Galactic Civilizations - Stardock. Czy zdołają osiągnąć podwójny cel - zdobyć prawi i zadowolenie graczy - pożyjemy, zobaczymy.

www.stardock.com

Najlepsi z najlepszych

Już drugi rok z rzędu Game Developer Magazine wskazał 20 najlepszych, jego zdaniem, wydawców gier. Co przy tym ciekawe, uwzględniono nie tylko dochody, lecz także liczbę najnowanych niezależnych studiów developerskich i ich opinie o potężnym partnerze, ilość oryginalnych własności intelektualnych (a więc nie np. filmów przerabianych na gry) czy nawet średnią ocen poszczególnych gier.

Zestawiona w ten sposób lista prezentuje się następująco:

1. Electronic Arts
2. Microsoft Game Studios
3. Sony Computer Entertainment
4. THQ
5. Ubisoft
6. Eidos
7. Activision
8. Take-Two
9. Atari
10. Nintendo
11. Vivendi
12. Codemasters
13. Acclaim
14. SEGA
15. Konami
16. Square Enix
17. Midway Games
18. Koei
19. Empire Interactive
20. Namco

Armadillo pokonane!

Nie udało się Johnowi Carmackowi wyjść do gwiazd i zdobyć 10 milionów dolarów - głównej nagrody Ansari X Prize za zbudowanie pojazdu zdolnego - przy obciążeniu trzech dorosłych osób - samodzielnie opuścić atmosferę, wrócić na powierzchnię.

12 Volt

Widać, nie tylko my tęsknimy za Revolt, najlepszą jak dotąd grą wyścigową modeli elektrycznych. Podobne uczucia żywili, jak się zdaje, twórcy zebrani pod szyldem Sproing Interactive Media. W ich jednak przypad-



ku słowa czynem się stały - stąd też 12 Volt, szybka i wściekła ściganka modeli napędzanych 12-voltowymi silnikami elektrycznymi! Jej atutami jest zachowanie realiów tego typu zabaw. Tory w grze mieszczą się w pomieszczeniach i na podwórkach typowych amerykańskich domów z przedmieścia. Dodatkowo, dzięki systemowi odwzorowania fizyki, możliwe będzie demolowanie otoczenia, np. zasypywanie przeciwników klockami z rozbitej piramidy!

Jak rozbijanie sprawdzi się w praktyce - przekonamy się już wkrótce.

www.sproing.com/website/html/games_12v.html

War Dogs

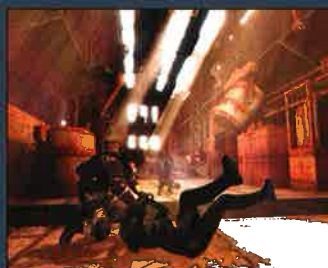
Quicksilver Software, twórcy Master of Orion 3, przyznali się, że kolejnym realizowanym przez nich projektem jest 'high concept genre-breaking platoon-based tactical action game', co na ludzki tłumaczyć należy jako „Full Spectrum Warrior z 30 żołnierzami jednocześnie”. Niestety na nic więcej - prócz paru ogólników o AI i „faniemu konwencji” - Quicksilver się jak dotąd nie zdobyło.

www.quicksilver.com

Splinter Cell: Chaos Theory w marcu

Niestety, nie dane nam będzie - jak wcześniej obiecywano - spędzić Świąt w towarzystwie Sama „Splinter Cella” Fishera. Jak informują agenci tej popularnej postaci, kolejna część serii - Chaos Theory - ukaze się dopiero w marcu 2005 r. Powodem opóźnienia jest zamiar równoczesnej premiery gry na wszystkich platformach - PC, Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube i zarazem - jak zwykle - chęć przeprowadzenia dodatkowych testów i mistrzowskich szlifów.

Na otarcie lez jednak mamy mały przegląd tego, co czeka na nas w trybie multiplayer. A jest na co czekać - Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory zawiera zarówno tryb współpracy, jak i klasycznego przeciwdziałania. Ten ostatni bazuje na słuszn-



popularnym versus mode wprowadzonym w drugiej części serii - Pandora Tomorrow. Jego twórcy - Ubisoft Ancecy - ponownie zestawili przeciw sobie czterech graczy podzielonych na przeciwstawne zespoły strażnicy korporacji Argus - agencji Shadow Netu. W trybie tym istnieć mają trzy

różne typy rozgrywki - od deathmatchu, poprzez disk hunt po objective, w którym cel rozgrywki jest inny dla każdej planszy. Nowością w nich jest nacisk na współpracę agentów, którzy wspólnie zdolni będą m.in. przedostać się w miejsca niedostępne dla jednej osoby. Ta ostatnia cecha stanowi także rdzeń trybu cooperative, twórzono - jak kampania single player - przez Ubisoft Montreal. Co przy tym ciekawe, misje wykonywane w tym trybie przez agentów Shadow Netu uzupełniają będą historię odkrywającą przez Sama Fishera.

Do Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory obiecujemy powrócić po Nowym Roku.

www.splintercell.com

WYPRÓBUJ NOWE ŚRODKI NA ROBAKI!

W sklepach
od 5 listopada

Worms Forts: Obleżenie to pierwsza gra z kultowej serii Worms, w której możesz budować wielkie fortece, mieszczące olbrzymi wybór szalonego arsenału. Rozpętaj piekło, by zniszczyć swych tchórzliwych rywali w trybie dla jednego lub wielu graczy, tocząc walki w mityczno-starożytnych epokach. Tu możesz być tylko zwycięzcą lub pokonanym

www.wormsforts.cdprojekt.info

WORMS FORTS Obleżenie

PC
CD
ROM

PlayStation 2

PROJEKTOWANA POLSKĄ WERSJĄ
RZYSZENIA I DYSTYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

TEAM
CDROM

SEGA

POLECONA POLSKA WERSJA
PL

DOBRA CENA
99 90

■ CODENAME PANZERS: PHAZE TWO
■ PLAYBOY: THE MANSION
■ PUNISHER
■ REKONSTRUCTION
■ RFACOR

■ SUDDEN STRIKE 3
■ SUFFERING
■ WARHAMMER ONLINE

GRUDZIEŃ 2004



Punisher PC

THQ przyznało, że obok wersji konsolowej gry Punisher - adaptacji filmowego Punishera, która sama z kolei jest adaptacją komiksowej serii Punisher - tworzony jest Punisher w wersji PC. Jednocześnie ujawniony został fakt najęcia Thomasa „Punishera” Jane’a, który w filmowym... wiecie - czym, gra postać... Franka Castle’a.

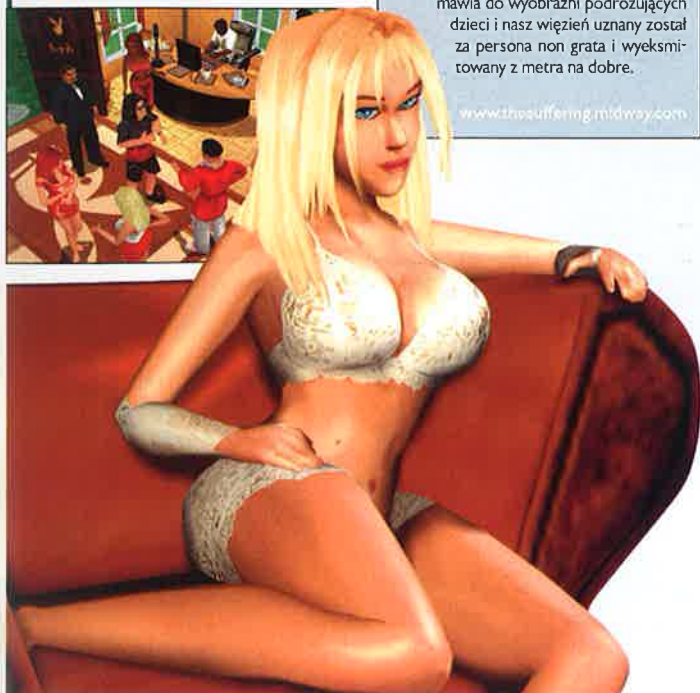
Premierę gier obrazujących 20 lat brutalnych zmagani tytułowej postaci ze światem przestępczym THQ planuje na pierwsze miesiące 2005 r.

www.volition-inc.com

Playboy dopiero w 2005

Chętnych, by spędzić długie grudniowe wieczory w zacisznych wnętrzach i miłym towarzystwie bezpruderyjnych pań z Dworu Playboya, zmartwi zapewne fakt, że decyzją twórców i wydawców gry - zaproszenia na tę nieustającą imprezę rozdane zostaną dopiero w przyszłym roku.

www.playboythemansion.com



SHORTY

Ziemi i powtórzyć cały wyczyn w co najwyżej dwa tygodnie! Kierowane przez Carmacka Armadillo Aerospace ubiegł SpaceShipOne - projekt kierowany przez Paul Allena Mojave Aerospace Ventures. Carmackowi na pociechę pozostają wciąż dobre wyniki sprzedaży DOOM-a 3 oraz... zaledwie kilkuniesięczny syn Christopher Ryan Carmack.

web1.xprize.primary.net

■ rFactor

Historia prawdziwych symulatorów na pecetach rozpoczęła się w 1998 r. za sprawą Grand Prix Legends. Ostatnim wcieleniem idei realizmu do bólu jest Richard Burns Rally. Już wkrótce jednak pojawi się kolejny - rFactor - wysokoprężny symulator autorstwa sprawdzonego już w roli „modyfikatorów” gier Image Space Incorporated (ISI). Szczegóły dotyczące projektu rFactor są szczątkowe. Wiemy jednak, że jego twórcy umyśliли sobie na polu online’owy system dystrybucji gry polegający na tym, że do zakupionej w standardowy sposób podstawki dostępna będzie duża liczba dodatków - pojazdów, torów, trybów.

www.rfactor.net

■ Rekonstrukcja R.I.P.

Stworzenie gry role-playing online okazało się zadaniem ponad siły Damage Studios, niedoszłych twórców Rekonstrukcji. Rekonstrukcja Rekonstrukcji nie wydaje się prawdopodobna.

www.rekonstrukcja.com

■ Suffering na cenzurowanym

Znany nam dobrze The Suffering został wycofany z... wagoników londyńskiego metra. Chodzi naturalnie nie o samą grę, lecz jej reklamę - plakat, z którego przez kraty spogląda zakrwawiony i przerażony więzień, zza którego wylania się mroczna, złowroga sylwetka. Okazało się, że to kiczowate dzieło zbyt mocno przemawia do wyobraźni podróżujących dzieci i nasz więzień uznany został za persona non grata i wyeksmitowany z metra na dobre.

www.thesuffering.midway.com



Warhammer Online... żyje?!

Nie zdążyły jeszcze przebrzmieć ostatnie dźwięki marsza pogrzebowego na pogrzebie Warhammera Online, gdy okazało się, że... złożony do grobu nie tylko żyje, ale ma się wcale dobrze!

To dlatego, że twórcy tej massive multi-player online role-playing game - brytyjskie Climax, nie załamali się po wycofaniu się właścicieli tego świata - Games Workshop - z obietnicy wsparcia finansowego i realizowali projekt na własną rękę. Zupełnie niedawno zaś doszli do ponownego porozumienia, na mocy którego Games Workshop zamierza wspierać ideę Warhammera Online w każdy inny sposób niż łączyć nań (a więc, np. pozwalając wykozystać ich własność intelektualną). Nie jest więc wcale wykluczone, że już za niespełna dwa lata dane nam będzie stanąć na brzegu Reik, spojrzeć w zawieszono na niebie dwa księżycy Starego Świata, a



następnie mocniej ścisnąć w garści stylisko topora i zanurzyć się w Mroczną Puszczę...

www.warhammeronline.com

Codename Panzers: Phaze Two latem 2005

O Codename Panzers: Phaze Two - tym razem koncentrującej się na frontach południowej Europy i Afryki Północnej - zdążyliśmy już poinformować. Powracamy do sprawy sequela jednej z najlepszych strategii wojennych ostatnich miesięcy i lat, by uzupełnić wcześniejsze doniesienia o informację, że jej twórcy planują premierę Phaze Two w postaci samodzielnej gry już w połowie roku 2005!

Co więcej - dowiedzieliśmy się także, że Stormregion zakontraktowane ma już - uwaga - pięć gier serii, a jego plany sięgają już części siódmej! Niestety, o grach dalszych niż Phaze Two jak na razie mówić nie zamierzają... Cóż, poczekamy. Bo jesteśmy pewni, że warto.

www.panzers.com



Phantom w marcu

A więc stało się tak, jak przewidywaliśmy - Phantom - gadżet, który miał zagrozić pozycji Sony PlayStation 2, a okazał się nieco udziwnionym pecetem (brak w nim zewnętrznych napędów, a gry nabywać można wyłącznie w sieci), nie pojawi się w sklepach w tym roku. Zadłużona po uszy firma-matka Phantom - Infinium Labs - zdecydowała się opóźnić start systemu aż o 4 miesiące - do marca 2005 r.

Czy Phantom doczeka wiosny - zobaczymy.

www.infiniumlabs.com

Sudden Strike 3: Arms for Victory

Fireglow ujawniło pierwsze szczegóły i zaprezentowało pierwsze screenshotty z kolejnej części strategicznej serii Sudden Strike. Niestety ani jedno, ani drugie nie zdołały wzbudzić naszego entuzjazmu. Dlaczego? Czytajcie dalej.

Sudden Strike 3: Arms for Victory jest trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego, pozwalającą graczom dowodzić grupami bojowymi czterech armii - alianckiej i niemieckiej w kampaniach europejskich oraz amerykańską i japońską na froncie Pacyfiku. Zaletą gry jest odwo-

rowanie ponad 150 km kwadratowych miejsc bitew (w tym także bitew morskich, w których ważną rolę ogrywać mają todzie podwodne i technika radarowa!). Mankamentem - jakoś tego odwzorowania, które nijak ma się do tego, do czego przyzwyczaili nas Soldiers: Heroes of WW2 czy Codename Panzers: Phaze One.

Do Sudden Strike 3: Arms for Victory obiecujemy powrócić.

www.fireglowgames.com





RollerCoaster TYCOON 3

Najbardziej zwariowany
park rozrywki
POWRACA!

W sklepach od 10 listopada



- **Nowe środowisko 3D ze wszystkimi detalami otoczenia!**
- **Możliwość zmiany widoku (można zobaczyć park z lotu ptaka, jak i z ziemi)**
- **Inteligentni odwiedzający z własnymi potrzebami i emocjami**
- **Możliwość projektowania tras kolejek**
- **Zmieniające się pory dnia, które wpływają na ilość zwiedzających**
- **Profesjonalna polska wersja językowa**



© 2004 Atari Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2004
Dana Sniyer. Rozwinięte przez © 2004 Frontier Development Ltd.
Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Atari, Inc.,
New York, NY. Wszystkie inne znaki handlowe należą do ich właścicieli.



FRONTIER



ATARI

■ ANNO 3
■ BATTLESTATIONS: MIDWAY
■ CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT
■ COLD FEAR
■ FULL SPECTRUM WARRIOR 2

■ HEROES OF MIGHT AND MAGIC ONLINE
■ KING KONG
■ TRANSPORT GIANT: DOWN UNDER
■ TWILIGHT WAR

GRUDZIEŃ 2004



Twilight War i Source Engine

Source - technologia, która umożliwiła zaistnienie Half-Life'a 2, znajduje kolejne zastosowania. Pierwszymi jej nabywcami były dwie role-playing - Vampire: The Masquerade - Bloodlines autorstwa Troiki, oraz nowe dzieło twórców Arx Fatalis - francuskiego Arkane Studios. Tym razem Source jest bazą (i źródłem) Twilight War: After the Fall - postapokaliptycznej role-playing online autorstwa Smiling Gator. Jak sprawdzi się w 'massive' warunkach - przekonamy się najwcześniej w 2006 r.

www.twilightwar.com

King Kong na święta... 2005

To, że powstaje gra na bazie filmowego King Konga - kolejnego przedsięwzięcia Petera „Władcy Oskarów” Jacksona, niespodzianką nie było. Zaskakujące było natomiast ogłoszenie tych planów już teraz, na ponad rok przed planowaną datą premiery gry! Niemniej - tak się właśnie stało - Ubisoft przyznał, że jego Montpellier Studio, twórcy znakomitej Beyond Good & Evil, pracuje nad stworzeniem nowej wersji historii o starciu małpiej natury z ludzką cywilizacją.

www.ubi.com

Heroes of Might and Magic MMORPG

Zniknięcie 3DO nie było szczególnie przykrą stratą dla graczy, mających już dosyć kolejnych gier Army Men. Miało jednak także 3DO serię bliską naszym sercom - Heroes of Might and Magic, z którą wiąże się pamięć tysięcy godzin znakomitej zabawy. Właśnie dlatego z uwagą śledziliśmy dalsze losy tego tytułu i z ulgą przyjęliśmy do wiadomości, że prawa do niego przejęło znane z dbałości o swe produkty Ubisoft (które, jak wiecie niesie, pracuje nad częścią piątą gry). Nawet my jednak nie spodziewaliśmy się tego, że Ubisoft zamierza stworzyć grę role-playing online na motywach Heroes of Might and Magic i co jeszcze ciekawsze - przed jej ewentualną światową premierą przetestować ją w Chinach! Do sprawy Heroes of Might and Magic Online powrócimy.

www.ubi.com

Cold Fear

Rozczarowani nieco ostatnią odsłoną serii Silent Hill, a jeszcze bardziej oświadczeniem jej twórców, Konami, że następna, piąta gra ukaże się dopiero na konsolach kolejnej generacji, a więc najwcześniej w 2006 r., nie powinniśmy załamywać rąk, ni grzyzać zębami, ni rwać włosów. Zamiast tego winni wzrok skierować w stronę Cold Fear - survival horroru twórców Alone in the Dark IV!

Akcja Cold Fear rozgrywa się na pokładzie opuszczonego (czyżby?) rosyjskiego statku wielorybniczego, który zdrzyfował na wody terytorialne Stanów Zjednoczonych. Bohaterem gry jest Tom Hansen, oficer U.S. Coast Guard, który trafia na jego pokład z rozkazem zbadania przyczyn nieuzasadnionego zachowania statku. Niestety, wkrótce po tym, jak



postawi stopę na zalewanym falami statku, sztorm odenie go od rodzimej jednostki. W tak niepewnej scenarii przyjdzie mu walczyć o życie z ludźmi i... tym, co niegdyś nimi było...

Duet Darkwork-Ubisoft obiecuje, że zimny strach ogarnie nas w marcu 2005 r.

www.coldfeargame.com

SHORTY



Midway=Battlestations: Midway

SCI Games zdecydowało wreszcie położyć kres zamieszaniu, jakie powodowała Midway - strategia morska - nieodmiennie kojarząca się z Midwayem - wydawcą m.in. The Suffering - i zmienić tytuł gry na Battlestations: Midway. Zainteresowanym tematyką przypomniamy, że chodzi o strategię starającą się przybliżyć jedną z największych bitew morskich wszech czasów - o tytułowy atol Midway. Warto przy tym podkreślić otwartą formę gry, w której, jak w Battlefield 1942, gracz może samodzielnie kontrolować dowolnie z podległych mu narzędzi wojny - od dział przeciwlotniczych okrętów po całe ich grupy bojowe (łącznie blisko 50 typów okrętów), od samolotów (24) po łodzie podwodne. Wszystko to zaś na mapach wielkości nawet 50 x 50 km i do 16 graczy w trybie multiplayer naraz! Battlestations: Midway roztoczy przed nami wizję roku 1942 latem przyszłego roku.

www.sci.co.uk

Gary Gygax i Sen Alchemika

Współtwórca D&D, najpopularniejszego klasycznego role-playing naszego świata - od pewnego czasu aktywny także w branży gier komputerowych, znalazł nowy cel. Po kilku latach zajmowania się systemem Legendary Adventure, wspomógł Alchemic Dream w „uroleplayowieniu” gier role-playing online, jak Dark and Light, Project Entropia, Neocron, A Tale in the Desert oraz Adellion.

www.alchemicdream.com

Transport Giant: Down Under

Już wkrótce, bo jeszcze w tym roku, fanom The Transport Giant dane będzie sprawdzić, jak się jeździ pociągami kółkami do góry, czyli na antypodach. Niestety, nieznanne są jak dotąd szczegóły dotyczące Down Under.

www.transportgiant.com

ANNO 3

Niemiecki duet Related Designs-Sunflowers ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące

Close Combat: First To Fight w 2005

Niestety sezon świąteczny to nie tylko czas radości i przebaczenia, lecz także



opóźnień premier gier. Kolejną na długiej liście jest Close Combat: First to Fight, taktyczny first-person shooter tworzony jako program instruktażowy dla US Marines, który ominie Święta i zjawi się dopiero na początku 2005 r.

www.closecombat.com

Full Spectrum Warrior 2?

Fani Full Spectrum Warrior mają powody do radości - jej twórcy - Pandemic Studios, potwierdzili oficjalnie plany stworzenia sequela gry. Niestety, wciąż nie jest pewne, czy pojawi się na konsolach obecnej, czy już raczej przyszłej generacji. W tym drugim przypadku oznaczałoby to, że poczekamy jeszcze ze dwa lata...

www.pandemicstudios.com

SpellForce: The Shadow of the Phoenix

Niemieckie JoWooD potwierdziło pogłoski, jakoby już w przyszłym roku historia opowiedziana w SpellForce: The Order of Dawn oraz jego oficjalnym dodatku Breath of Winter miała znaleźć wielki finał w drugim dodatku zatytułowanym Shadow of the Phoenix. Niestety ponad fakt, że bohater gry będzie w stanie awansować powyżej 50 poziomu, o grze nic jak dotąd nie wiemy.

spellforce.jowood.com



Doskonałe Gry Komputerowe!



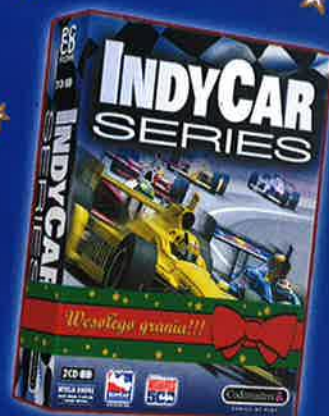
Worms 3D



Trainz Railroad Simulator 2004



Lionheart



IndyCar Series



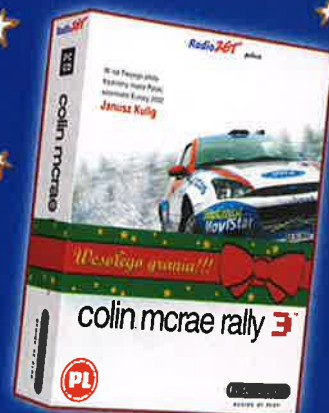
Ghost Master



Galactic Civilizations



Enter the Matrix



Colin McRae Rally 3

Idealny Prezent Na Gwiazdkę!



Tylko teraz niesamowita oferta cenowa! Ilość gier ograniczona! W sprzedaży od 18 listopada! Szukaj w dobrych sklepach z grami.

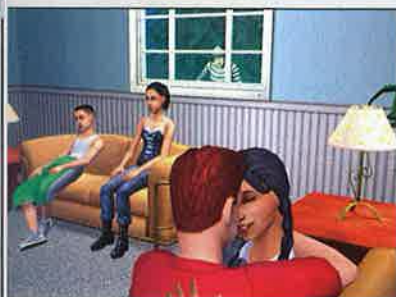
Wesołego grania!!!

**TYLKO
39.90
złotych!**

BIOSHOCK
GHOST RECON 2
ROGUE TROOPER
SAM AND MAX
SIMS 2

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF...
STAR WARS LEGO

GRUDZIEŃ 2004



The Sims 2 i jeden milion w 10 dni!

Electronic Arts poinformowało, że The Sims 2 w przeciągu pierwszych 10 dni sprzedaży znalazło drogę do ponad miliona domostw! Jak na tytuł wyłącznie pecetowy - imponujące osiągnięcie!

thesims2.ea.com

BioShock

Pytanie graczy o najlepsze first-person role-playing pozwoli uzyskać kilka odpowiedzi - w tym Ultima Underworld, Morrowind, Arx Fatalis, nawet Deus Ex, ale tylko jedna z nich będzie tą prawdziwą - System Shock. Z tym większą przyjemnością informujemy, że jej twórcy, znane z serii Freedom Force Irrational Games, od blisko trzech lat pracują nad „duchowym następcą” System Shocka 2, który w „wielkiej xkiedzie” gier komputerowych zapisze się jako BioShock! Niestety, jak na tę chwilę Irrational Games racjonalnie trzyma język za zębami i nie wiemy wiele ponad fakt, że założenia gry - samotny gracz w niezwykłym środowisku - przypominają poprzednie gry serii.

www.irrational-games.com

Sam and Max znów w drodze?

O, wy niepokieszeni wciąż po stracie, jakiej doznał świat przygódówek w chwili, gdy LucasArts nieoczekiwanie zrezygnował z sequeła Sam & Max: Hit the Road, otrzymacie. Wygląda bowiem na to, że zły wiatr się odwrócił - niedoszli twórcy gry - wśród nich Dan Connors, Kevin Bruner i Troy Molander, zdecydowali się walczyć o swoje. Stworzyli oni samodzielne studio developerskie - Telltale Games. Co więcej, udało się im zdobyć „powszechnie kochaną licencję”, co zdaje się wskazywać, że mimo



wszystko Sam & Max już wkrótce znów ruszą w drogę!...

www.telltalegames.com

S.T.A.L.K.E.R. AMD 64 Version

Z ciekawostek - THQ poinformowało, że S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl wydany zostanie w aż trzech wersjach. Dwie pierwsze różnić będzie wykorzystywana wersja DirectX-8 i 9. Wersja trzecia, oferująca ponoć „większy świat, bardziej szczegółowe sceny, lepszą AI i więcej postaci”, wykorzystywać ma 64-bitowe procesory AMD. Ile w tym prawdy, a ile marketingu, przekonamy się już po premierze wszystkich trzech wersji.

www.stalker-game.com

Rogue Trooper

Pierwsze wieści dotyczące interaktywnego Rogue Troopera - first-person shootera na podstawie m.in. komiksów i gry karcianej, dzieła brytyjskiego Rebellion, dobiegły nas całe lata temu. Od jakiegoś czasu jednak było o nim tak cicho, że przypuszczaliśmy, że ten niemający ostatnio szczęścia developer zrezygnował z prac. Nic podobnego, gdyż - jak się okazuje - Rogue Trooper trzyma się całkiem nieźle. Rogue Trooper to futurystyczny first-person shooter. Rozpoczyna się niemal kompletnym wyeliminowaniem oddziału genetycznie zmodyfikowanych superżołnierzy. Pozostaje jeden, który, wyposażony w osobowości i zdolności poległych kolegów - w broni, hełmie, plecaku zmienia się w



jednoosobową armię, mającą tylko jeden cel - zemstę na tych, którzy doprowadzili do początkowej katastrofy.

www.rebellion.co.uk

SHORTY



ANNO 3 (tytuł roboczy), kolejnej inkarnacji serii Anno (1602 i 1503). Podstawową różnicę pomiędzy nimi widać już na pierwszy rzut oka - w ANNO 3 wszystko jest w pełni przestrzenne i nie da się ukryć, cudownie piękne. Niestety ANNO 3 podziwiać nam przyjdzie dopiero za dwa lata - w sezonie świątecznym 2006 r.

www.anno1503.com

Ghost Recon 2 w 2005

Ubisoft potwierdził pogłoski, jakoby pecetowy Ghost Recon 2 miał zostać wydany dopiero w przyszłym roku. Przypominamy, że Ghost Recon 2 to kolejny z serii sygnowanych nazwiskiem Toma Clancy'ego taktycznych first-person shooterów, które - jak informuje z dumą sam Ubisoft - zdołają przekonać do siebie już blisko 5 milionów graczy. Tom Clancy's Ghost Recon 2 stworzony jest przez dobrze znane pecetowcom Red Storm Entertainment

www.ubi.com

Koniec DirectX?

W trakcie wrześniowych targów ECTS Microsoft potwierdził wcześniejsze pogłoski, jakoby DirectX 9.0 miał być ostatnim w serii zestawów popularnych bibliotek obrazu, dźwięku i innych. Nie oznacza to naturalnie, że Microsoft rezygnuje z kontroli nad grami, jaką daje mu DX. Chodzi o to, że w przypadku następnego DirectX jego rdzeń graficzny określany będzie jako Windows Graphics Foundation lub Avalon.

www.microsoft.com

Star Wars z Lego

Jak informuje Eidos, oficjalna Episode III Game nie będzie jedyną grą bazującą na filmowym Star Wars, którą ujrzymy w okolicach premiery części trzeciej sagi - The Revenge of the Sith. Druga, nieco mniej konwencjonalna, to trylogia Mroczne Widmo - Atak Klonów - Zemsta Sith zrealizowana w całości w formie... klocków Lego! Niestety nie prócz faktu, że plastikowy Obi-Wan będzie równie dzielny jak prawdziwy, nie wiemy.

Premiera Lego Star Wars - kwiecień 2005 r.

www.eidosinterzone.com

Walk of Game

Już wkrótce świat gier wzbogaci się o własną wersję słynnej hollywoodzkiej „Alej gwiazd”. Nasz własny „bulwar zachodzącego słońca” mieścić się będzie w centrum rozrywki Metreon w San Francisco. Pierwsze gwiazdy - wyłonione wskutek głosowania graczy i podzielone na dwie kategorie „gra/postać” lub „całokształt działalności” pojawią się tam już w pierwszych miesiącach 2005 r.

Nominowani do gwiazd w kategorii „całokształt działalności” to: Nolan Bushnell za Pong, Shigeru Miyamoto za Donkey Konga, Mario i Zeldę, Sid Meier za Pirates!, Red Storm Rising oraz F-10 Stealth Fighter, Will Wright za Sim City i The Sims, wreszcie Yu Suzuki za Outrun, Shenmue i Virtue Fightera.

Nominowane gry/postacie to: Donkey Kong, Doom, Final Fantasy, Grand Theft Auto, Half-Life, Halo, Lara Croft (Tomb Raider), Link (The Legend of Zelda), Mario, Master Chief (Halo), Max Payne, Mortal Kombat, Ms. Pac-Man, Myst, Pac-Man, Parappa the Rapper, Pong, Resident Evil, Ryu (Street Fighter), Sonic the Hedgehog, Star Wars, Street Fighter, Tetris, Yorda (ICO), oraz Zelda (The Legend of Zelda).

www.walkofgame.com



JUŻ W SPRZEDAŻY!

NA POLU BITY
MASZ TYLKO JEDEN CEL...
ZABIJAJ!



WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR

GWI

relic

THQ

www.thq.com

PC
CD
ROM

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA,
JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99⁹⁰
ZŁOTYCH

komputer 7/2004

WWW STUDIO 2004

Projektant Wnętrz
Zaprojektuj swoje wnętrze marzeń.
Do wyboru wiele rodzajów mebli, drzwi, ścian, itd.

Kurs PHOTOSHOP CS
Multimedialny kurs programu do grafiki bitmapowej. Pełny pakiet dla początkujących

Taryfa cenna
Zobacz jak kształtuje się cła po wejściu Polski do Unii Europejskiej

WWW STUDIO 2004
Zaprojektuj swoją wymarzoną stronę internetową i publikuj w sieci... dzięki postaci leksem - skorzystał z wielu przygotowanych szablonów.

Podajemy plastyczne typy DVD w zestawie

14.90 zł

2/2004

MÓJ KOMPUTER

SZUKAJ W KIOSKU

MUSIC CD TECHNO 1/2004

SZUKAJ W KIOSKACH

3.95 zł

Wskazuj do podręcznika na CD po wyłączeniu

Polska premiera miesięcznika MusicCD. Badaliśmy pełną płytę Hyperblast 8 utworów do słuchania oraz demo programu Easy Dance 4 na komputerze. W tym numerze opisy nowych wykonawców, sprzętu do słuchania Mp3 oraz oddzielnych gaudium dla każdego klubowicza

Przeczytaj o ciężkich imprezach i rocku!

STREFA HIPHOP 1/2004

SZUKAJ W KIOSKACH

3.95 zł

HEJ ZIOM!
można tu przeczytać o nowościach rynkowych oraz sylwetkach znanych raperów. Tematem przewodnim numeru jest artysta 2Pac.

Najnowszy numer zawiera debiutancki album formacji 2L.B. 8 kawałków dobrego Hip-hop-u jak masz komputer to na płycie demo programu Easy HipHop4 oraz wielu innych...



TEL. 0 (prefix) 22 313 28 05
TEL. 0 (prefix) 22 313 28 06
SMS +48 604 100 500

Szukaj w KIOSKU!



Spartan to doskonała strategia turowa, która przeniesie Cię do czasów starożytnej Grecji.



Zbuduj własne imperium! Spartan daje Ci niepowtarzalną okazję, by wziąć udział w krwawych konfliktach o dominację na ziemiach starożytnego Bliskiego Wschodu.

- Ponad 100 różnych nacji w obszernej kampanii
- Wierne odwzorowanie realia historycznego
- Tryb 30 lub 20 dla starszych komputerów
- Dodatek Troja dodający wiele nowych elementów i ulepszeń



SZUKAJ W KIOSKACH

- Troja zawiera:
- 17 nowych bohaterów, m.in.: Achilles, Herakles, Menelaos
 - 12 nowych jednostek
 - 6 nowych, historycznych kampanii, m.in.: podjęcie trój i obrona Argos w wojnach
 - Szereg ulepszeń do gry.

WWW.SPARTAN.PL

3CD

SPARTAN

19.90 zł

Wersja w plastikowym pudełku zawiera 3CD i 7 pełnych wersji. Szukaj w kioskach i sklepach.

- SPARTAN PL
- TROJA PL
- PRAWO 2004
- FLOW CHARTS PRO
- AQUA DIGGER 3D

4CD

29.90 zł

2 PŁYTY GRATIS!

SPARTAN

29.90 zł

WERSJA PUDEŁKOWA ZAWIERA GŁE OFFROAD 4x4 RAZEM PONAD 8 PEŁNYCH WERSJI. 4CD

OFFROAD 4x4



CHAIN OF COMMAND

DOSKONAŁY RTS ROZGRYWAJĄCY SIĘ W CZASIE II WOJNY ŚWIATOWEJ



KILKADZIESIĄT RODZAJÓW WIERNIE DOWZOROWANYCH JEDNOSTEK

RÓŻNORODNE MISJE W AFRYCE, NORMANDII I ARDENACH



Akcja CHAIN OF COMMAND ROZGRYWA SIĘ NA FRONTACH II WOJNY ŚWIATOWEJ. W GRZE DOSTANIESZ MOŻLIWOŚĆ POKIEROWANIA ODZIAŁAMI AMERYKAŃSKIMI PODCZAS WALK Z SIŁAMI III RZESZY.

2CD



CD MANIAK 4/2004

JUŻ W KIOSKU



DODATEK

ALLEN SHOOTER

ŁACHY

GOON

Colman 42004. No 2 CD - zawiera 11 pełnych wersji w tym: OMAN DE COMMAND (pełna wersja), ALLEN SHOOTER, NOWY DODATEK, GUNLOCK, ŁACHY, EASY CHESS 2.0 PL, i inne... www.dcc-play.com.pl Szukaj w kioskach i w sklepach

SIMS 2 - 63% CO TAK MAŁO?

www.GameRanking.pl

HEJ ZIOM!

Tvoja strefa muzy!

www.ejay.pl

ALLOR | SULLIVAN | ŚLICZNOTKA

Gorky 02

Jak ustakom na podstawie zebranych danych, parę godzin przed katastrofą okręt ów zawiął do starego cmentarzyska okrętów podwodnych położonego na wyspie Św. Józefa. Było to odkrycie co najmniej dziwne – dlaczego kapitan ryzykował pływając pomiędzy zatopionymi wrakami? Niewiele później zagadka częściowo się rozwiązała: agenci CIA odkryli niedaleko cmentarzyska podziemną bazę wojskową, pełną tajemniczych laboratoriów. Nie wróżyło to niczego dobrego, jednak na tym złe wiadomości się nie kończyły.

Szybko się okazało, że przebywa tam Parecki, jeden z najlepszych naukowców zajmujących się DNA – i najwyraźniej kieruje prowadzonymi tam badaniami. A że jest to osobnik nie tylko bardzo zdolny, ale i pozbawiony wszelkich hamulców moralnych... tak, zgadzacie. Do akcji musi wkroczyć gracz wcielający się w postać Mr. Sullivana Cole'a, mającego w pojedynkę zinfiltrować ten tajemniczy kompleks.

Biały śnieg, białe niedźwiedzie

Gra składać się ma z dziesięciu misji. Ale choć obszar tajemniczej bazy nie opuścimy, w ich trakcie przyjdzie się nam poruszać zarówno po skutej lodem powierzchni wyspy, po położonej pod nią bazie, pływać w starych dokach cmentarzyska, jak i zwiedzać sam zatopiony okręt podwodny. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, na monotonnie wyglądające otoczenie na pewno narzekać nie będziemy (alfa, którą mieliśmy możliwość zobaczyć, składała się wprawdzie tylko z pięciu misji, ale za to żadna z nich nie była kalką innej).

Poza zmianami otoczenia dodatkową atrakcją będą przerywniki zręcznościowe w rodzaju jazdy skuterką po bezdrożach Arktyki czy uciekaniu z zaminowanego doku na pontonie z silnikiem – oczywiście na czas. Zróżnicowane będą zresztą i misje „chodzone”. Twórcy obiecują, że w finalnej wersji znajdą się zarówno takie, w których gracz nikt nie będzie mógł zobaczyć, jak i luźniejsze, w których nikt nie będzie nam żałował amunicji, a biały śnieg (lub kafelki podłogi) spłyną krwią.

A skoro już o monotonię i niespodziankach, warto napisać jeszcze coś o prowadzonej przez gracza postaci. Bo tak się składa, że poza Sullivanem dostanie on także w swoje ręce pewną kalkę

W czasie manewrów na Morzu Barentsa idzie na dno rosyjski okręt podwodny Kom-somolec II. Na jego pokładzie znajdowały się prototypowe torpedy, bardzo łakomy kasek dla służb wywiadowczych z całego świata. Ale nie to jest w tej historii najważniejsze...

twardą ślicznotkę, której – mimo jak najbardziej kobiecej postury – trzymanie guma w łapach nie będzie sprawiała trudności. Ale o tym tylko tak na marginesie, by broń Boże nie zdradzić fabuły, bo ta ma być – podobnie jak i w poprzedniej części – jednym z największych plusów gry.

Nowy engine...

Kolejnym ma być znacznie poprawiony engine graficzny, wsparty dodatkowo bardzo porządnym silnikiem RenderWare Physics, który odpowiada w tej grze za fizykę, odpowiednio realistyczne wybuchy, zachowanie się ciał (także trupów) czy symulację zachowania się pojazdów dostępnych w minigierkach (np. skuter, którym przemierzamy arktyczne pustkowia czy wspomniany już ponton). I mimo że widzieliśmy póki co tylko iluzję, trzeba przyznać, że już obecnie tandem ten działa bardzo sprawnie. Zadowoleni będą nawet miłośnicy zniechania się nad wirtualnymi zwłokami, bo nawet w tym ekstremalnym (moralnie, nie technicznie) przypadku nowy Gorky konkurencji nie ustępuje.

Zresztą to samo można także napisać o części odpowiedzialnej za wygląd. Gra będzie korzystała ze wszystkich dobrodziejstw oferowanych przez nowoczesne akceleratorzy, a choć oglądaliśmy ją na sprzęcie zgodnym jedynie z DX8.0 i tak prezentowała się znakomicie. Wnętrza, modele postaci, efekty atmosferyczne, wybuchy i cała reszta efektów specjalnych – wszystko to już obecnie reprezentuje jak najbardziej światowy poziom.

...i stare ograniczenia

Ale zanim odrąbimy pojawienie się naszego rodzimego zabójcy Splinter Cell



AURORA
WATCHING

i Metal Gear Solid, przejdźmy jak najszybciej do różnic pomiędzy tymi tytułami. Przede wszystkim już na samym początku trzeba się przyzwyczaić do tego, że nasz komandos – jak to zresztą miało miejsce i w poprzednim Gorky – nie potrafi się wspinać na przedmioty, czołgać ani kucać. W każdym razie nie w takim stopniu jak jego konkurenci, bo mimo wszystko potrafi

na przykład wejść po drabinie do szybu wentylacyjnego, w którym będzie się następne czołgał. Jak to stwierdził pytany o to jeden z członków Teamu robiącego grę „nie chcemy robić konkurencji SC ani MGS”. Bez urazy – ale czemu nie? Bo nie chcecie, czy nie potraficie?

Decyzja ma także dobre strony. Twórcom pozwala znacznie uproszczyć engine (co jednak nie każdego gracza interesuje, choć pośrednio wpływa choćby na cenę gry), ale co ważniejsze, sprawia, że gra jest bardziej dostępna. Nie trzeba mieć za sobą długiego treningu, nie trzeba sobie przyswajać kupy ruchów, by się w niej swobodnie poruszać. Tutaj graczowi wystarcza (bo musi) wyglądanie zza rogu, skradanie się, skakanie, strzelanie i używanie przedmiotów oraz gadżetów (tych jest zresztą całkiem sporo, łącznie z wabikami i cichą amunicją). Na pierwszy rzut oka niby mało, ale w praktyce w zupełności to do zrobienia „askradanki” wystarczy.

Kamera, akcja!

Z pozostałych ciekawostek warto wspomnieć o dwóch dostępnych trybach pracy kamery. Gracz może wybierać pomiędzy widokiem z góry, przydatnym w trakcie eksploracji nowego terenu, oraz widokiem zza pleców, który sprawdza się znacznie lepiej przy akcjach wymagających skrytości. W ich trakcie bardzo przydatny jest również radar, na którym zaznaczone są pozycje wrogów, ich stan gotowości, zakres otoczenia oraz okrąg określający granicę obszaru, w którym jesteśmy słyszalni (zależy od szybkości poruszania się). W alfie był on dostępny przez cały czas, jednak w finalnej wersji będzie tak najpewniej jedynie na najprostszym poziomie trudności.

I jeszcze jedna całkiem fajna rzecz. Otóż, podobnie jak to miało miejsce w poprzedniej części, tak i w O2 całą fabułę gracz sam będzie składał z przeczytanych notatek czy informacji zostawionych w komputerze. Nie będzie tutaj czegoś takiego jak filmiki pokazujące akcję mającą miejsce w innym miejscu – gracz wcieli się w końcu w konkretnego żołnierza i to z jego perspektywy będzie poznawał fabułę (lub z perspektywy towarzyszek, jeśli to akurat ją będzie miał w łapach). I aby nie było – pomysł jest jak najbardziej trafiony i wspaniale pasuje do klimatu gry.

Dobre, bo polskie?

Na to się w każdym razie zapowiada. Mam wprowadzić pewne obawy związane z długością gry (dziewięć misji to w końcu niewiele) i stopniem trudności, ale pozostaje żywić nadzieję, że nie będzie źle. A przede wszystkim, że nikt nie wypadnie na pomysł wydłużania czasu gry przez zbytnie zawyżanie poziomu trudności, bo Gorky 17 sporo przez to tracił... W chwili obecnej gra prezentuje się interesująco i szkoda byłoby to zaprzepaścić. **ICBM!**

Całą fabułę gracz sam będzie składał z przeczytanych notatek i informacji zostawionych w komputerze.

THE BILL | A CZY QNIE BĘDĄ?



ZOO TYCOON 2

Zacznę nietypowo - od anegdotki dla obeznanych z pewnymi niuansami języka angielskiego. Kiedyś na egzaminie na FCE (pierwszy certyfikat) zapytano dziewczynę: „Are you an animal lover?”. Ta z oburzeniem odparła: „No! I have a boyfriend!”. Niewiasta owa raczej nie odnalazłaby się w Zoo Tycoon 2. To gra zdecydowanie bez podtekstów.

Microsoft kieruje ZT2 przede wszystkim dla młodszych graczy. Poprzednia część przez krytykę została przyjęta dość letnio, uzyskując średnio oceny zbliżone do 70%. Pomimo tego liczba sprzedanych egzemplarzy doszła do czterech milionów. Producent Windows atakuje z innej strony - do swojej nowej produkcji stara się przekonać nie tyle graczy, co przede wszystkim rodziców, robiąc wiele konkursów (w tym na ulubiony ogród zoologiczny) i zachęcając do gry jej w pełni politycznie poprawnym przesłaniem. Tyle w USA. A w Polsce?

Naturalnie na gigantyczną kampanię reklamową nie ma co liczyć, to nie ten rynek. Za to dzięki ostatniej umowie Microsoftu z CD-Projektem, ten ostatni stał się wy-

dawcą Zoo Tycoona w Polsce. Oznacza to miesięczne opóźnienie premiery w stosunku do światowej, ale za to gracze cieszyć się będą w pełni zlokalizowaną wersją. Również cena różni się będzie od tych, do których zostaliśmy przyzwyczajeni przez Microsoft - wyniesie niecałe 100 złotych.

O czym będzie gra, nie ma potrzeby mówić. To wie każdy, kto choć raz miał kontakt nawet z poprzednią grą tego typu. Zadaniem gracza jest wybudowanie zoo i zapewnienie zwiedzającym i zwierzętom jak najlepszych warunków, a sobie stale pęczniejącej kasy. W Zoo Tycoon 2 będzie wszystko to, bez czego współczesny tajkun obyc się nie może. Pełne 3D, zabawne animacje, możliwość wcielenia się w jednego z wizytujących i oglądania ogrodu jego oczami (można również robić zdjęcia) itp. Do ZOO można kupić aż 30 rodzajów zwierząt (co jednak jest mniejszą liczbą niż w Zoo Tycoon wzbogaconym dodatkami). Im są one bardziej unikatowe i zagrożone wyginieciem, tym więcej kosztują. Co ciekawe, gracz może zdecydować

się na wypuszczenie jakiegoś zwierzęcia do jego naturalnego środowiska. Zyskać tym może sobie przychylność organizacji ekologicznych, narażając się jednocześnie nieco zwiedzającym.

Na zwierzętach oczywiście się nie kończy. Ważne jest utrzymanie ZOO w konkretnym stylu (futurystyczna stal, bardziej swojskie drewno i inne), samodzielne kształtowanie terenu (wodospad? Nie ma sprawy!) i zapewnienie zwiedzającym wszelakich rozrywek - od sklepów z pamiątkami po wielkie fontanny i pomniki. A jeśli ktoś się znudzi zabawą w Gucwińskie, może po prostu zakasać rękawy i wziąć się za samodzielne karmienie zwierząt i sprzątanie w trybie zookeeper.

Nie ma co ukrywać - Zoo Tycoon 2 to nie gra dla hardcore'owych miłośników krwistych FPS-ów. Zainteresowani nią będą raczej fani Simsów i rodzice, którzy by chcieli, żeby dzieci nie traciły bezproduktywnie przy komputerze czasu, ale i przy okazji zabawy się uczyły. To właśnie dla nich autorzy przygotowali zbiór informacji o zwierzętach występujących w grze - zoopedię. Wszystko to zapowiada się dość ciekawie i strawnie. Praktyka jednak pokaże, czy gra będzie w stanie sprostać bezpośredniej i potężnej konkurencji - Sims 2 i Railroad Tycoon 3. [CDA]

W roli pilota (do wyboru)

Leszek Kuzaj

Rajdowy Mistrz Polski 2002 i 2004

Nicky Grist

Wieloletni pilot Colina McRae

W pozostałych rolach:
Profesjonalny lektor i... niespodzianka!



colin mcrae rally 2005™

Nie do zajechania!

Już w sprzedaży!



PlayStation®2



Codemasters®

GENIUS AT PLAY™

© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters”). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters” ® jest zarejestrowanym znakiem handlowym. „colin mcrae rally 2005”™ i „genius at play”™ są znakami handlowymi zastrzeżonymi dla Codemasters. „Colin McRae”™ i podpis Colina McRae są zarejestrowanymi znakami handlowymi Colina McRae. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli i wykorzystane są za licencją GameSoy i „Powered by GameSoy” są znakami

DAVID FIEDOROWICZ | NASZ ADMIN W WALCE O POKÓJ



TOM CLANCY'S

GHOST RECON 2

Jest rok 2011. Władzę w Korei Północnej przejął prorosyjski rząd generałów. Kim Ir Sen na ich tle jest przywódcą łagodnym niczym polski wymiar sprawiedliwości wobec przestępców i tolerancyjny niczym LPR wobec feministek.

W rolę obrońców

uciskanej ludności postanawiają wcielić się Chińczycy, reagując sankcjami politycznymi i gospodarczymi, które doprowadzają do klęski głodowej w komunistycznej Korei (jakby teraz mieli lepiej – polecam film „Defilada”). Wybuch wojna. Państwo Środka – nie chcąc wymiany atomowych argumentów z Rosjanami – wzywa na pomoc ONZ.

Deja vu?

W tym momencie fabuła – niestety stworzona nie przez pana Clancy'ego – nabiera realizmu. Otóż, zadania stabilizacji podejmuje się nie kto inny jak Wułek Sam do spółki z Brytyczykami (SAS). Znając politycznie realia – polskich amatorów wojny też nie powinno w Azji zabraknąć. Główne cele misji – obalić reżim, ustabilizować sytuację w regionie. Czyż nie brzmi znajomo?

Nie, nowa gra

W sprawie gry jednak o jakimkolwiek deja vu nie może być mowy – Ghost Recon 2 to produkt stworzony od podstaw, z pierwowzoru czerpiący jedynie tytuł i głównych bohaterów – elitarny oddział komandosów walczących o pokój (do ostatniego naboju :) w najdalszych zakątkach globu.

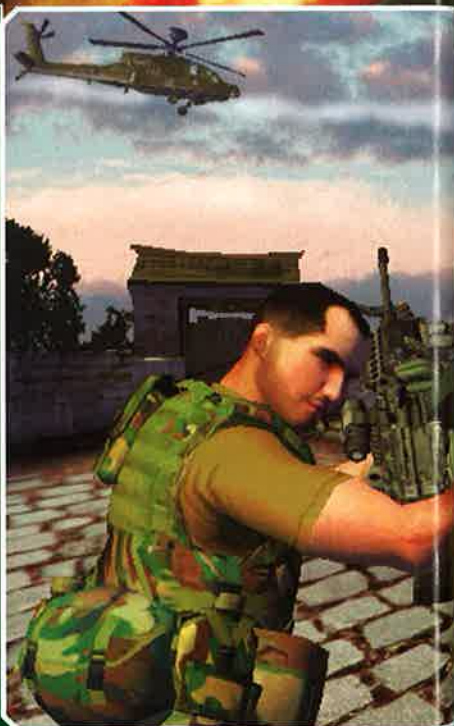
Konsolowa nieco

Droga do sukcesu wiodła będzie przez 15 zróżnicowanych misji – od zadań ratunkowych, eliminacji przywódców koreańskiego reżimu, ochrony własnych czołgów, poprzez wyeliminowanie snajpera przeprowadzającego redukcję zatrudnienia wśród żołnierzy Secret Air Service aż po zamachy bombowe. Mimo wielkości map, niewielkie znaczenie w tych misjach będzie miało planowanie – żadnej taktyki, długotrwałego planowania działań, które w czasie rzeczywistym trwałyby od kilku do kilkunastu minut. Ghost Recon ewoluuje – moim zdaniem niestety – w kierunku konsolowo-rozrywkowym: programiści największy nacisk kładą na akcję. Rozszerza to ewentualne grono odbiorców, bo o ile R6 jest grą wyłącznie dla maniaków, w GR może zagrać każdy, kto ma choć nikłe pojęcie o realizmie działań bojowych.

Twórcy rehabilitują się obietnicami, że zostanie zwiększony nasz wpływ na zachowanie partnerów podczas misji – za pomocą sygnałów dłoni czy też własnego głosu (mikrofon) będziemy mogli wydawać im rozkazy dotyczące szybkości i kierunku poruszania się, pozycji, osłaniania kogoś, utrzymania budynku, prowadzenia ostrzału etc. Prosty w obsłudze interfejs ma zapewnić pełną kontrolę nad oddziałem.

Ładne, ale nie porywa

Wszystkie atrakcje wojny przyjdzie nam podziwiać w bardzo ładnej, acz nieoszołamiącej oprawie graficznej. Obecnie lekko kuleje animacja postaci, jednak programiści obie-



cują, że do czasu wydania pełnej wersji element ten zostanie dopracowany do perfekcji, w czym mają pomóc sesje motion capture z udziałem żołnierzy amerykańskiego 5 Batalionu Sił Specjalnych.

Ponad przeciętność wybijają się za to oprawa dźwiękowa. Jak to zwykle w grach firmowanych nazwiskiem Clancy'ego bywa, nie zabraknie klimatycznych orkiestrowych brzmień, które znakomicie dostosowują się do tempa akcji.

Nad ramię kamerę weź!

Głównym celem twórców jest pokazanie chaosu i brutalności wojny, a przy okazji zapewnienie nadhercom gracza trochę pracy. Pomóc ma w tym kamera dotychczas niespotykana w grach – OST, czyli *over the shoulder* (nad ramieniem) – jest to widok pośredni pomiędzy pierwszo-, a trzecioosobowym. Kamera umieszczona nad



ramieniem postaci daje o wiele większe pole widzenia niż w trybie FPP, a przy tym nie zmniejsza dokładności strzału. Możliwe będzie jednak przełączenie kamery do klasycznego trybu FPP a w trybie multiplayer będzie to wręcz narzucone – nieuczciwi gracze wykorzystują tryb TPP do spojrzenia za róg bez żadnego ryzyka.

Fakty i fikcje

Fabula gry osadzona jest w niedalekiej przyszłości, więc oprócz uzbrojenia znanego nam dziś pojawiają się bronie dopiero projektowane, jak i będące całkowitym wymysłem twórców. Podobnie jak w części pierwszej, nie będziemy mogli dowolnie przydzielać podstawowego uzbrojenia – każdy żołnierz wyposażony jest w charakterystyczną dla siebie pukawkę. Skorzystać będziemy mogli z usług snajpera, saperskiego

klasycznego strzelca oraz żołnierza od obsługi broni maszynowej ciężkiego kalibru. Każdego z nich wyposażymy w sprzęt drugoplanowy – mogą to być granaty, pistolet, lornetka itp.

Ważnym elementem omawianej produkcji jest środowisko, w którym przyjdzie nam walczyć. Pogranicze rosyjsko-chińsko-koreańskie nie będzie zbyt bogate w tereny zabudowane, z wyjątkiem baz wojskowych – walki toczyć się będą w głównej mierze w lasach i ew. wioskach.

Smaczkowi grze dodaje duża dbałość o szczegóły – naszą obecność zasygnalizuje np. para wydobywająca się z ust, pozostawione ślady czy też zwierzęta, np. ptaki gwałtownie odlatujące z miejsca, w którym pojawili się żołnierze. Wypada też dobrze żyć z tubylcami – mogą oni pokazać miejsce stacjonowania wrogich jednostek (albo na odwrót).

Technologia

Są jednak elementy, którymi programiści RSE chcą wybić się ponad przeciętność.

Jednym z nich jest na pewno fizyka. Silnik Havok 2 dopieszczony do granic możliwości czyni cuda – znakomite efekty wybuchów, świetnie obliczone kolizje obiektów, realistyczne efekty wstrząsów podczas wybuchów lub gdy nad głową przelatuje para F-16.

Powala – nas w przenośni, żołnierzy dosłownie – **dopracowany ragdoll**. Zwłaszcza że wprowadzono strefy postrzału.

Warto jeszcze wspomnieć o algorytmach sztucznej inteligencji. Nad elementem tym pracowali programiści mający staż wojskowy, co daje nam pewność, że zachowanie wirtualnych żołnierzy będzie zbliżone do reakcji prawdziwych żołnierzy (nie herosów) – **nasz podwładny i wrogowie ponad wykonanie zadania często stawiać będą wyżej uratowanie własnego tyłka**. Twórcy obiecują, że postacie będą komunikowały się między sobą, wzajemnie się osłaniały, doskonale wykorzystywały przewagę liczebną. **Współpraca, współpraca i jeszcze raz współpraca** – w GR2 nie ma miejsca na superbohaterów w stylu Rambo.

Duchy w stadzie

Nie może oczywiście zabraknąć trybu multiplayer. Za pośrednictwem sieci lokalnej lub Internetu będziemy mieć możliwość grania team vs. team (drużyny „ludzkie”) oraz team vs. AI. Jeśli chodzi o tryb stadnej napażanki – niewiele na ten temat wiadomo. Twórcy potwierdzili jedynie klasyczny deathmatch, capture the flag oraz wspólne pokonywanie zadań kampanii – reszta pozostaje wielką tajemnicą. [COA]

Poczuj MOC XTREMALNYCH doznań!

Xpand rally



„(...)Grafika jak opadanie szczęki powodowała, tak robi to nadal
(...)jedno jest pewne - na pełną wersję warto czekać!

CD-Action

- Zmiany pogody i pór dnia wraz z nowym, globalnym modelem oświetlenia i dynamicznymi cieniami tworzą niespotykany do tej pory efekt realizmu;
- Ponad 35 szczegółowych modeli samochodów rajdowych z ultra realistycznym systemem uszkodzeń oraz symulacją obrażeń kierowcy;
- Po raz pierwszy w pełni dynamiczne i interaktywne otoczenie tras dodatkowo odwzorowane z fotograficzną jakością;
- Rozbudowany tryb kariery z ponad 70 wyścigami w 5 zróżnicowanych krajobrazowo lokacjach w połączeniu z 800 częściami do tuningu samochodów to kilkadziesiąt godzin wspaniałej rozrywki;
- Bogaty tryb multiplayer, a w nim m.in.: Rajdy, Rally Cross, Free Style;
- Świetny model prowadzenia samochodu w dwóch trybach gry: Arcade i Simulation;
- Intuicyjny edytor pozwalający łatwo tworzyć własne trasy;
- Wymagający komputerowi przeciwnicy posiadający zróżnicowane umiejętności prowadzenia samochodu;
- Unikalne połączenie najlepszych cech prawdziwych rajdów i rally crossu; Trasy rajdowe o zróżnicowanych nawierzchniach i skali trudności;
- Rewelacyjne efekty graficzne od błota wylatującego spod kół, przez realistyczne przejazdy przez wodę na padającym śniegu skończywszy;



sprzedaż wysyłkowa

www.xpandrally.com



Gra dozwolona zdecydowanie tylko dla pełnoletnich graczy!

ORION | LET'S GO POSTAL, AGAIN!



Postal 2

Apocalypse Weekend

Brutalność, wulgarność, jatka... Tak, te słowa na pewno kojarzą się wam z Postalem. Nazywany przez niektórych „dziełem szatana” doczekał się kontynuacji i dodatku. Czy autorzy poszli po rozum do głowy i „unormalnili” choć trochę kolejne rozszerzenie? Wręcz przeciwnie!

Panowie z Running With Scissors nie tylko nie zdecydowali się na zmniejszenie brutalności zawartej w programie, ale przyszykowali parę zmian mających jeszcze bardziej przesunąć grę w stronę bliskiej już ślany z napisem „krwa-wa makabreska dużo poniżej granicy dobrego smaku”.

W Postal 2: Apocalypse Weekend rzadko ujrzymy miejsc, które zostały przez nas uprzednio zbadane. Odwiedzimy między innymi rezerwat słoni i talibański obóz treningo-

wy, w którym wykonywać będziemy bardzo specyficzne zadania. Poziomy dzielić się będą cut scenki, które dają nadzieję na w miarę spójną i wiarygodną fabułę (doceniecie, że piszę to ze śmiertelną - nomen omen - powagą!).

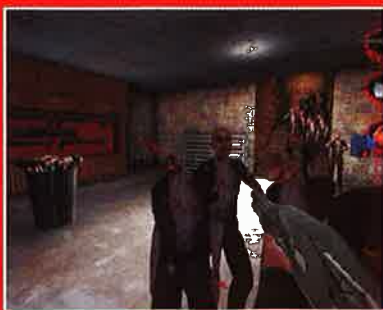
Na samym początku gry, to jest w pierwszej misji, widzimy Postała Dude'a (bohatera gry) oddającego... hm... nasienie w instytucji do tego przeznaczonej. Uderzenie w głowę zwała go z nóg i wywołuje ataki halucynacji, czego objawem są atakujące go bezlitośnie kłony Gary'ego Colemana (sławnego perskusisty, jakbyście nie wiedzieli). Twoim zadaniem jest wydostać się ze szpitala, zwyciężając w starciu ze wspomnianymi halucynacjami.

Kolejnym celem Dude'a będzie zabicie dwudziestu zombich, ukazujących się w chińskiej restauracji. Jeśli zdarzy ci się pomylić gości lokalu z przeciwnikiem i zastrzelisz Boga ducha winnego człowieka, to... nic się nie stanie, bowiem tutejsza policja bardzo przypomina tę polską i że świecą jej szukać na ulicach miasta. Zapewne zauważyliście, że w dwóch pierwszych poziomach walczyć będziemy częściej z mutantami niż z ludźmi. Jednakże nie oznacza to, że wśród przeciwników nie uświadczymy przedstawicieli naszej rasy. Za przykład niech posłuży misja, podczas której napastujemy biuro pewnego wydawcy.

W Postal 2: Apocalypse Weekend spotkamy także **niebezpieczne zwierzęta**, takie jak na przykład „koty tornado”. W jednej z misji będziemy mieć do czynienia z **oblakanyimi krowami**, które uciną raz na zawsze. Takie działania jednak spotka się z protestem nie tylko krow, ale także ekologów. Więc co macie robić. Z kolejnym wrogiem może nie być już tak łatwo, bowiem słonie nie należą do zwierząt małych. Ale co to dla Dude'a i jego bazooki.

Przy takim arsenale (dostępne wszystko z P2 + nowe) zdawać się może, że broń biała pójdzie w odstawkę. Mylicie się - **maczeta po nadaniu jej cech bumerangu stanie się niezwykle użyteczna**. Po każdym rzucie wraca do właściciela, dzięki czemu można ją cisnąć w tłum i zadać obrażenia wielu osobom naraz, bez obawy o jej utratę. Po miastach Paradise szaleć będziemy także z kosą i młotem, bardzo skutecznymi „zabawkami” w bezpośredniej walce.

Z tego, co widać po screenshotach, oprawa wizualna Postal 2: Apocalypse Weekend nie uległa znacznej zmianie, czyli wciąż reprezentuje



poziom wybijający się tylko lekko ponad przeciętność. Ale nie dla grafiki ludzie to kupują... niestety.

10 nowych narzędzi destrukcji, około dwudziestu nowych poziomów oraz ogromna dawka brutalności – to wszystko, czym gra może urzec miłośników poprzednich części. Zaś osoby z przekonaniem, że cała ta seria jest wielką pomyłką, a jego twórcy powinni iść się... leczyc – będą miały jeszcze jeden sensowny powód, by tak sądzić. (CDA)

WOJNA Z TERRORYZMEM JUŻ SIĘ ROZPOCZĘŁA...

JUŻ W SPRZEDAŻY

UNIKALNE POŁĄCZENIE
GRY TAKTYCZNEJ Z GRĄ AKCJI.
PROWADZ DO BOJU DWA
ODZIAŁY ARMII AMERYKAŃSKIEJ -
ALPHA I BRAVO!



REALISTYCZNE ODWZOROWANIE
WALK PROWADZONYCH NA
ULICACH MIAST. GRA BAZUJE
NA PROGRAMIE SZKOLENIOWYM
AMERYKAŃSKIEJ PIECHOTY.

INTUICYJNA OBSŁUGA
POZWALAJĄCA
NA BARDZO WYGODNE
STEROWANIE DWIEMA
DRUŻYNAMI NA RAZ.

NINIEJSZA GRA NIE JEST SPONSOROWANA,
ANI WSPIERANA PRZEZ ARMİĘ AMERYKAŃSKĄ

FUNDACJA GROM POLECA

FULL SPECTRUM WARRIOR™



Fundacja
GROM
www.grom.org.pl



WIELKI KONKURS
FULL SPECTRUM
WARRIOR!

WYGRAJ OBÓZ
SZKOLENIOWY
Z ŻOŁNIERZAMI
JEDNOSTKI
SPECJALNEJ
„GROM”
ORAZ INNE CENNE
NAGRODY.

DANIEL "KULL" SODKIEWICZ | OSADNICY POWRACAJĄ

The Settlers

Heritage of Kings

Historia serii The Settlers to długa opowieść, której genezę pamiętają jedynie najstarsi gracze. Wspominają z łezką w oku dominację pierwszej części cyklu Settlers we wczesnych latach dziewięćdziesiątych.

Po premierze prekursora nadciągnęła oczywiście monsunowa pora kolejnych odsłon Settlersów, niestety numeracja następujących po sobie części była odwrotnie proporcjonalna do grywalności produktów opowiadających o małych odkrywcach. Nie czas jednak i miejsce na lamenty, wielkimi krokami nadciąga bowiem piąta część Settlers, której oficjalna nazwa brzmi Heritage of Kings (werszyn PL - Dziedzictwo Królów).

SettlerStory

Fabula Settlersów nigdy nie była zbyt skomplikowana, a Heritage of Kings będzie kontynuował tę tradycję. Gra przenosi nas bowiem na ziemię królestwa, którego włóści przemierzają stopy wielu królów. Samo zaś tło fabularne nawiązuje do niejakiego Dario, mieszkańca małej wsi o nazwie Thalgrund, który zawiązuje armii złego Mordreda śmierć matki. Przed wstąpieniem na pola aniołów kobieta wyjawia jednak synowi pewien sekret i daje mu tajemniczy artefakt. Małe miasteczko nie jest w stanie samodzielnie przeciwstawić się złowrogim oddziałom - Dario musi zjednoczyć pobliskie wsie do wspólnej walki, w czym pomoże mu jego przyjaciel - rycerz Erec. W praktyce gra oferuje siedem ras, które będą dążyć do sprawiedliwego rozdzielania między nimi ziem Starego Imperium (Old Empire). Sama zaś kampania dla pojedynczego gracza ma zawierać 20 misji solowych i tryb multi.

SettlersGrafika

Piąta część gry to graficzny przełom serii, nasi osadnicy doczekają się bowiem prawdziwego trójwymiaru (z rozbudowanymi możliwościami obracania kamerą) dzięki silnikowi Criterion RenderWare, którego potęgę mogliśmy podziwiać w takich tytułach jak Skoki Narciarskie 2003, GTA3, Tony Hawk's Pro Skater 3 i Zanzarah. Tak widoczna zmiana wywołuje oczywiście obawy o utracenie przez serię dotychczasowego klimatu. Co gorsza, patrząc na dostępne obrazy odnoszę wrażenie, iż obawy te są w pełni uzasadnione. Nowi Settlersi nie będą już śmiesznymi ludzikami wyjętymi z wieczorynki :(Całość dopełni zaś świat gry, który także będzie

mniej lub bardziej udanie symulować „rzeczywistość”. Nie jestem jednak do końca przekonany o słuszności tego pomysłu - Settlers to dla mnie bajkowa gra o humorystycznym zabarwieniu, a próby dokonywania korekty w tej kwestii mogą wyjść całemu przedsięwzięciu raczej na minus niż na plus.

Inna sprawa, że dostępne materiały obrazują grafikę Settlers 5 w bardzo przyzwoitym świetle, a szczegółowość świata bardzo pozytywnie rozczarowuje - modele jednostek to 500 polygonów, a w przypadku oddziałów specjalnych (herosów) liczba trójkątów wzrasta do 1000. Porozrzucone pośród drzew, przepięknej wody, pagórków i gór budynki wyglądają po prostu cudownie. Sam zaś silnik gry umożliwia zmianę pór roku oraz pogody, zamrażanie akwenów (o wpływie tego zjawiska na taktykę nie trzeba chyba nic mówić) czy wolniejsze poruszanie się naszych jednostek po trudnym terenie (np. po śniegu).

Ekonomia

Settlers to przede wszystkim ekonomia i rozwój gospodarki, który co prawda dąży do zwiększenia naszej siły militarnej, zawsze jednak sama walka stanowiła w Settlersach tylko dopełnienie zwycięstwa ekonomicznego. To właśnie potęga intelektualna i produkcyjna pozwalała naszym osadnikom wygrać z wrogimi nacjami. Heritage of Kings nie wprowadzi w tej kwestii rewolucji. Nie obejdziesz się jednak bez znaczących zmian w rozgrywce. Po pierwsze znikną tragarze. Wydobytne towary będą teraz automatycznie teleportowane do magazynów. (Niestety w piątej części nie wróci, na co mieli chrapkę miłośnicy serii, kultowe już wyznaczanie za pomocą cho-



ragiewek tras, po których mogły poruszać się jednostki w pierwszych częściach Settlersów.) Zmiany zajądą też w sposobie wydobywania surowców, które mogą być pozyskiwane przez osadników bez konieczności budowania kopalni. Przy czym logiczne jest, iż postawienie takowego budynku i zatrudnienie doń zawodowych górników zwiększy efektywność pracy. Sami zaś pracownicy będą odczuwać głód i zmęczenie. Niebędne okaże się budowanie jadalni i hoteli dla robotników, którzy będą się upominać o swoje potrzeby za pomocą zawieszonych nad głowami „chmurek informacyjnych”. Zwiększenie populacji miasta będzie możliwe poprzez rozbudowę ratusza, a spotęgowanie wydobywania surowców - dzięki zakładaniu typowo wydobywczych osiedli na peryferiach naszej metropolii.

SS to także 40 rodzajów jednostek (specjaliści typu: hutnik, alchemik) i 70 odmian budynków, które w większości przypadków będą miały możliwość ulepszenia ich w zakresie trzech poziomów. Tak też nowocześniejsze farmy to większa ilość mieszkań, rozbudowany uniwersytet to nowe wynalazki, zaś rozwój alchemii to m.in. możliwość przepowiadania pogody (co będzie bardzo ważnym elementem ze względu na dynamiczne zmiany klimatu podczas rozgrywki). Ważnym ogniwem naszej osady będzie więc rozwój nauki, który pozwoli na tworzenie nowych technologii i ulepszeń dotychczasowych rozwiązań. To jednak nie jedyna droga do zwycięstwa, w najnowszej odsłonie The Settlers otrzymamy bowiem rozbudowane możliwości handlu i wymiany dóbr z innymi nacjami.

Wojna

Starcia w Heritage of Kings nie będą odbiegać od dotychczasowych schematów serii. Wojsko, jakim będziemy mogli dysponować, zostało podzielone na: piechurów, strzelców i kawalerię. Każdy z tych rodzajów armii posiada 4 rodzaje jednostek. Aby na polu walki panował choćby pozorny porządek, w grze pojawią się oficerowie, którzy będą mogli dowodzić maksymalnie 12 żołda-

kami. Takowy oddział będzie mógł przyjmować kilka ustawień szyku, zaś męznymi czynami zdobywać doświadczenie nie tylko na indywidualne konto, ale także dla swojego dowódcy. Oficer nie będzie bowiem brać czynnego udziału w walkach i jeżeli jest mu pisana śmierć, to zginie on jako ostatni z członków swojego oddziału. Oczywiście nie musi on ginąć wraz ze swoimi ludźmi - nic nie stoi na przeszkodzie, aby zawrócić go do bazy po nowych strażników.

Pole walki w Heritage of Kings przemierzać będą także herosi, jednostki specjalne posiadające nadprzyrodzone moce i szczytujące się indywidualnymi umiejętnościami. Przykładami najbardziej napakowanych ziomali stąpających po splamionej krwi wojowników ziemi są: krasnolud z umiejętnością podkładania ładunków wybuchowych, rycerz Erec oraz oblażyświat z orłem zwiadowcą. Potęgą tych jednostek będzie tkwić nie tylko w ich sile i zdolnościach, ale przede wszystkim w ich nieśmiertelności. Oczywiście mogą one poleć w walce, jednak za odpowiednią ilość złota możemy je wskrzesić na ołtarzu świątyni.

Nie należy liczyć na walki z udziałem wielotysięcznych armii, jakość i wyszkolenie oraz doświadczenie jednostek będą wyższym priorytetem argumentem w dążeniu do zwycięstwa niż ilość wojsk. W grze wystąpi także możliwość okrążenia zabudowań murami, co doda rozgrywek motywów zdobywania obwarowanych miast.

Powrót króla?

Heritage of Kings ma szansę wskrzesić dawną świetność tytułu, oby tylko tendencją do unowocześniania i „przebajrowania” gry nie przyćmiła tego, co zawsze w Settlersach było najważniejsze - grywalności połączonej ze specyficznym klimatem. Premiera gry jeszcze w tym roku. [CDA]



MEDIEVAL LORDS

→ BUDUJ, BRONŃ, ZDOBYWAJ ←

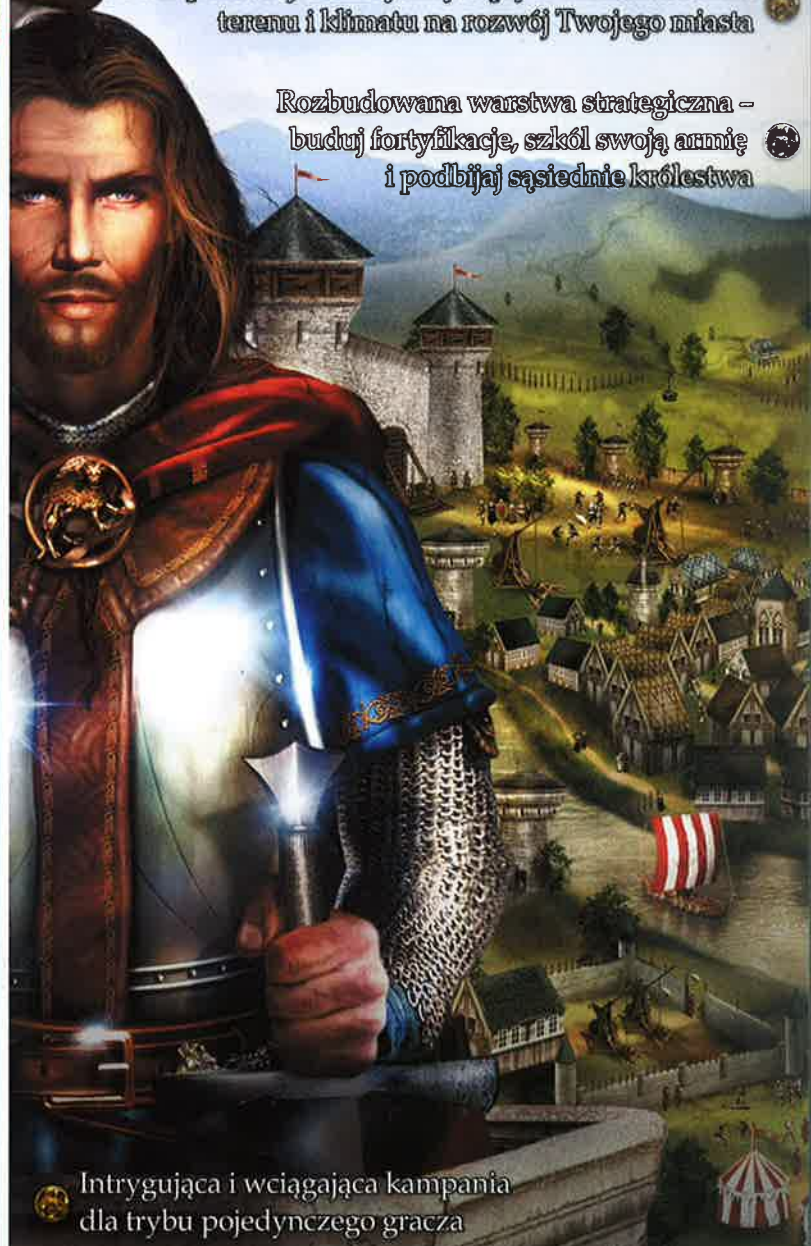


DZIEL I RZĄDZ W ŚREDNIOWIECZNYM KRÓLESTWIE!

Rewelacyjne połączenie gry strategicznej o rozbudowanym wątku ekonomiczno-gospodarczym z symulacją życia średniowiecznego miasta

Po raz pierwszy realistyczny wpływ ukształtowania terenu i klimatu na rozwój Twojego miasta

Rozbudowana warstwa strategiczna -
buduj fortyfikacje, szkół swoją armię
i podbijaj sąsiednie królestwa



Intrygująca i wciągająca kampania dla trybu pojedynczego gracza

W pełni trójwymiarowe środowisko gry z przepiękną grafiką

100 różnych budynków do wybudowania - każdy o zróżnicowanej charakterystyce i zastosowaniu

Zaawansowany rozwój technologiczny wpływający na wygląd i funkcjonalność Twojego miasta



www.techland.pl
sprzedawca wysyłkowy



MONTE CRISTO



BROTHERS IN ARMS

Ostatnie lata to prawdziwy wysyp FPS-ów osadzonych w realiach II wojny światowej. Return To Castle Wolfenstein, Medal Of Honor, Dirty Dozen, Battlefield 1942 i wreszcie Call Of Duty, który od roku przewodzi tej stawce. To są jednak ostatnie tygodnie COD na tronie, albowiem nadchodzi, proszę państwa - BROTHERS IN ARMS!

Jeśli tytuł Brothers In Arms coś wam mówi, to nic dziwnego. Fanom Dire Straits kojarzy się z piękną balladą (patrz: ramka), a graczom też pewnie jest nieobcy, bo już wcześniej pisaliśmy kilka razy o tej grze. Ostatnio w kontekście przeniesienia premiery. Zapowiadana na późną jesień, ukaże się dopiero na przełomie lutego i marca. Nie myślcie jednak, że zamierzamy czekać na Brothers In Arms z założonymi rękami. Skwapliwie skorzystaliśmy z możliwości zagrania w betę.

Sierżant Baker

Fabula Brothers In Arms to historia sierżanta Matta Bakera. Żołnierza sławnej 101, z którą w czerwcu 1944 ląduje na tyłach wroga w Normandii. Kto oglądał serial „Kompania Braci”, ten wie, jak potoczą się z grubsza jego losy, albowiem autorzy gry wzorowali się na tymże serialu. Zaczynamy jeszcze w Anglii, na lotnisku przed wylotem nad terytorium okupowanej Francji. Tam poznajemy Bakera i jego kolegów oraz dowódców z plutonu. Nie chodzi tu jednak tylko o szlak bojowy 101, ale również o braterskie stosunki pomiędzy żołnierzami, a także charakter Bakera, który staje się później dowódcą drużyny wbrew własnej woli. Dowódcą 3 drużyny, 3 plutonu kompanii Fox, 502 Regimentu Spadochroniarzy, 101 Dywizji. Gwoli ścisłości, serial Kompania Braci opowiadał o losach żołnierzy z 506 Regimentu.

Wojenne deja vu

Trudno opisać mechanizmy zachodzące w tej grze, ale grając, obserwując te wszystkie rozmowy i patrząc, jak giną dowódcy, podwładni i koledzy Bakera ma się wrażenie, że oglądamy kolejne odcinki wspomnianej Kompanii Braci. Tak bardzo „filmowa” jest ta gra. Wrażenie to jest wręcz schizofrenicznie intensywne głównie za sprawą pierwszej akcji, jaka ukazuje nam się po włączeniu gry. Świszt w uszach, rozmazany obraz i wreszcie twarz człowieka, który podnosi nas z ziemi. Siedzimy w okopie, obok padają jak muchy nasi towarzysze, trzask broni, okrzyki radiooperatora wzywające wsparcia artyleryjskiego, wreszcie Tygrys stojący przed naszym okopem i węszący lułą za nowym celem. Wystrzał, świat znowu obraca się do góry nogami i... cofamy się osiem dni wstecz, na lotnisko w Anglii, na którym gawędząc z kolegami czeka-

my na odlot do Normandii. Osiem dni to niby bardzo niewiele, ale to właśnie o osmiu dniach z życia plutonu Bakera opowiada Brothers In Arms.

Nareszcie!

Nareszcie gracz czuje, że jest żołnierzem, częścią plutonu, ma kolegów. Walczy u ich boku, z czasem im rozkazuje. Tuż przed Brothers In Arms w ręce wpadł mi dodatek do Call Of Duty. United Offensive to ponoć FPS tego samego typu co Brothers In Arms. Niby też jesteśmy częścią oddziału wojskowego, ale jakoś specjalnie tego nie odczuwam w COD: UO. Przyjrzyjcie się chociażby misji w Ardenach. Gracz strzela tu z karabinu maszynowego, bazooki, rusznicy i sam nie wiem, czego jeszcze. Bohater Call Of Duty jest znowu tak naprawdę jednoosobową armią, otoczoną gromadką skryptów, choć usiłuje udawać, że „a wcale nie”.

Nowy typ multiplayera?

Stosunkowo najmniej wiemy o rozgrywkach sieciowych. Wiadomo, wersja, która dotarła do redakcji, jeszcze tego nie zawierała. Przyznam nawet, że w tej chwili Gearbox właśnie na tym się skoncentrował. Póki co wiadomo, że do gry sieciowej zostanie przeznaczonych od osmiu do dwunastu map. Wiemy również, że producenci mają dość ciekawy pomysł dotyczący jednego (a może jednego?) trybu rozgrywek. Mianowicie gracz będzie dowodził kilkoma innymi graczami, którzy z kolei dowodzą trzyosobowymi drużynami komputerowych żołnierzy. Pomysł zaiste ciekawy, ale jak będzie wyglądać jego wykonanie? Wystarczy wspomnieć tylko, jak wygląda gra z botami w Battlefield lub nawet w Enemy Territory. Nic nie zastąpi człowieka, więc chyba bardziej rozsądnym rozwiązaniem byłoby zrezygnowanie z botów. Jednak poczekajmy z osądami na premierę Brothers In Arms.



Ten koleś z prawej przypomina Czarną Iwanę, w młodości.



To rewolucja pod
względem typu
gry (taktyczny
shooter w re-
aliach II wojny
światowej), gra-
ficznym oraz gry
sieciowej.

Stanowisko niemieckiego MG



stronę ulicy i skryć się za parkanem. MG wali teraz po murku, a my rozdzielamy drużynę i część zostaje tutaj, ostrzeliwując się zza parkanu, by odwrócić uwagę wroga, a gracz, wraz z 1-2 żołnierzami, okrąża budynek i wpada do środka. Zaskoczeni Niemcy nie stawiają specjalnego oporu. Czasu na odpoczynek nie ma, bo szkopy z kilku stron starają się odbić ten

Z drużyną u boku

Brothers In Arms pod tym względem to gra nowej jakości. Tu faktycznie walczymy u boku towarzyszy broni. Wypełniamy wyznaczone nam zadania, sami rozkazujemy naszej drużynie. Wszystko to kapitalnie przygotowane od strony taktycznej i... technicznej. Wydawanie rozkazów jest banalnie proste. Czynimy to za pomocą prawego przycisku myszy, po naciśnięciu którego pojawia się np. ikonka strzelania czy podążania - niczym w klasycznym ercie. Klikamy i właśnie w zaznaczone przez nas miejsce podążają żołnierze z naszej drużyny. Czynią to w dodatku w sposób wypracowany - ostrzeliwują się, kryją za drzewami, murkami, ścianami domów.

Taktyczne podchody

Zabawie w wojennego taktyka sprzyja budowa misji. Naszym zadaniem jest przeważnie zajęcie jakiegoś strategicznego budynku czy miejsca (strategicznego w lokalnej skali - zapomnijcie o misjach, z gatunku „losy świata/bitwy/dywilizji zależą od ciebie”).

Przykładowo, dom przy ulicy prowadzącej do miasta jest obsadzony przez Niemców, którzy na strychu umieścili MG-42 skutecznie szachując ulicę. I natarcie siada, a trup sypie się gęsto. Trzeba oczywiście zająć ten dom. Rozkazujemy naszym podwładnym przeskoczyć na drugą

Oto fragmenty tekstu jednej z piękniejszych rockowych ballad lat 80 ubiegłego stulecia, nagranej przez zespół Dire Straits. Jak myślicie - skąd twórcy BiA wzięli tytuł gry? Teraz już wiecie. Oznacza on tyle co „Towarzysze broni” (choć pewien pan w radiu zasłynął przelumaczeniem go jako „Bracia w ramionach”. Starsi gracze zapewne pamiętają rewelacyjny „rysowany ołówkiem” teledysk

Brother In Arms

Some day you'll return to
Your valleys and your forms
And you'll no longer burn
To be brothers in arm

Through these fields of destruction
Baptism of fire
I've watched all your suffering
As the battles raged higher

Every man has to die
But it's written in the starlight
And every line on your palm
We're fools to make war
On our brothers in arms

Towarzysze broni

Kiedyś powrócicie
Do waszych dolin i form
I nie będziecie już pragnęli
Być towarzyszami broni

Na tych pobojowiskach
Chrzczony ogniem
Byłem świadkiem waszego cierpienia
Gdy szalała bitwa

Każdy musi kiedyś umrzeć
Ale zapisane jest w gwiazdach
I w każdej linii dłoni
Że głupcami jesteśmy, tocząc wojny
Z naszymi towarzyszami broni



strategiczny punkt. Znowu dzielimy drużynę i bronimy domku, dopóki nie przybędzie reszta plutonu.

I tak to wygląda. Oprócz strzelania, w każdej misji musimy wykazać się odrobiną zmysłu taktycznego, bo brak pomysłu na oflankowanie wroga oznacza w najlepszym przypadku chaotyczną, bezskuteczną strzelaninę z obu stron. W najgorszym śmierć twoją i całej drużyny. Krótko mówiąc – owszem, walczymy. Ale też dowodzimy. W twoich rękach los i życie kilku ludzi. Twoich towarzyszy broni. Chcesz zginąć za ojczyznę – proszę bardzo. Ale nie szafuj cudzym życiem. Ta gra uczy odpowiedzialności...

Wyszkolenie w cenie

Nie bójcie się jednak tych elementów taktycznych, gdyż sterowanie fireteamem jest (jak już pisałem) naprawdę bardzo łatwe, a w dodatku otrzymaliśmy również opcję pauzy. W jej trakcie widzimy pole bitwy z góry (dość ciekawy pomysł jak na FPS) i możemy podjąć taktyczne decyzje. Zatem – w dowolnym momencie włączamy pauzę, analizujemy sytuację i wydajemy rozkazy.

Co nie mniej ważne, nasi żołnierze, w przeciwieństwie do tych z Call Of Duty, wiedzą, do czego służy broń. Prowadzą skuteczny ogień, sami dbają o własne zdrowie, choć gdy im rozkażemy, to – jak na żołnierzy przystało – pójdą do boju, nie zważając na latające kule (co nie oznacza, że tym samym należy ich wysłać na pewną śmierć). Zaskoczeni przez wroga szukają osłony i zza niej go ostrzeliwują, w przypadku trudnej sytuacji potrafią wycofać się, a kiedy trzeba, będą bronić pozycji do upadłego. Po prostu świetnie adaptują się do warunków na polu walki oraz... naprawdę walczą, a nie stanowią tła na skryptach jak w Call Of Duty czy jeszcze wcześniej Medal Of Honor.

Koniec ze skryptami

To bodajże największa zaleta Brothers In Arms – zerwanie ze skryptami. Tyczy się to



i naszych żołnierzy, i niemieckich. Najlepszym tego przykładem była sytuacja w jednej z pierwszych misji, w której bohater podąża w ciemnościach za dowódcą. Kiedy grałem ten fragment drugi raz, poszedł zupełnie inną drogą niż poprzednio, choć w końcu dotarł do tego samego miejsca. Równie dobre jest AI komputerowych przeciwników, choć tu wydaje się, że panowie z Gearbox nadal nad inteligencją Niemców pracują. Albowiem obok naprawdę kapitalnych zachowań zdarza się komputerowi zasnąć w jakiejś uliczce czy też wykonać jakąś zupełnie niezrozumiałą akcję. Jednak jest jeszcze sporo czasu, by to poprawić, a póki co i tak w większości przypadków komputerowi przeciwnicy zachowują się bardzo dobrze. Umiejętnie się kryją, prze-



mieszczają od osłony do osłony, by zalać nas ołowiem z całkiem innego miejsca niż był przed chwilą. Na początku z wielką przyjemnością oglądałem, jak Niemcy przemykali się za murkiem, co jakiś czas wychylając się i strzelając do moich żołnierzy.

Realizm na wysokim poziomie

Programiści Gearbox dużą rolę przywiązują do realizmu. Dość powiedzieć, że na polu walki zabraknie... apteczki. Autorzy doszli do wniosku, że byłoby to nierealistyczne. Dzięki temu nikomu nie przyjdzie do głowy, by zabawić się w Johna Rambo i biegać po polu bitwy, zabijając Niemców. Wystawisz się na kule, zginiesz. Pomyślisz – przeżyjesz. Wybór należy do ciebie.

Z tego samego powodu zrezygnowano z tradycyjnego systemu obliczeń punktów zdrowia. Nie ma cyferek od 1 do 100 określających stan zdrowia pacjenta. Zamiast tego widzimy w lewym dolnym rogu sylwetkę naszego bohatera. Podobnie jak w Call Of Duty symbolizuje ona, czy nasz bohater stoi, czy też kuca, a dodatkowo określa kondycję. Zielona sylwetka – sierżant Baker jest zdrowy i gotów do walki. Pomarańczowy kolor oznacza odniesione obrażenia. Swoją drogą, bardzo ładnie przedstawiono moment, gdy dosięgają Bakera kule – krew bryzająca na ekran jest cholernie wymowna i nie wygląda jak keczup. Robi wrażenie.

Z Thompsona i MP40

Zadbano również o realizm w przypadku broni. Jednocześnie możemy nosić przy sobie tylko dwie różne giwerki (oraz granaty). Przeważnie jest to karabin M1 Garand i pistolet maszynowy Thompsona. Oczywiście nie ma najmniejszych przeszkód, by podmienić je w czasie walki na broń poległych kolegów czy niemieckich żołnierzy. Broń – tak samo jak w Call Of Duty – możemy przyłożyć do oka, wycelować. Bez tego trafienie przeciwnika na dystans jest średnio możliwe, a i amunicji szkoda (tej nigdy nie jest za dużo). Trudno natomiast rzucić celnie granatem. Ten element jest jeszcze niedopracowany i wydaje mi się, że trzeba mu poświęcić jeszcze trochę czasu. Granaty latają bardzo dziwną trajektorią, a do tego brakuje możliwości „przytrzymania” granatu, tak jak w RTCW czy ET.

Nie podoba mi się również strzelanie z MG42. Głównie dlatego, że gdy zasiądziemy za nim, widok zmienia się na... widok zza pleców bohatera. Kiedy klikniemy klawisz odpowiadający za przyłożenie broni do oka, widok wraca znowu do pierwszej osoby (a konkretnie widzimy celownik). Ten widok z trzeciej osoby jest co najmniej dziwaczny. Niby drobiazg, nie przeszkadzający w grze, ale jednak irytuje.

Popatrzeć na Shermana

Idąc dalej kamienistą ścieżką realizmu autorzy zdecydowali, że nie pojeździmy sobie czołgami. Piechocińiec nie jest czołgistą – mechanikiem i nie da rady wpakować się do czołgu i ganiać nim za Niemcami. Wbrew pozorom, sterowanie czołgiem proste nie jest i na obozach szkoleniowych spadochroniarzy tego nie uczą. Niemniej jednak możemy wydawać polecenia dowódcy czołgu, a tym samym wykorzystać takiego Shermana jako ruchomą osłonę i wsparcie.

Piękny wschód słońca

Za drugi – po obsesyjnie wspomnianym tu realizmie – olbrzymi atut tej gry należy uznać grafikę. Call Of Duty wydaje się dziś brzydkim kaczątkiem przy tych cudach, jakie można zoba-



czyć w Braciach. A jak obejrzyście renderowane na engine'ie cut-scenki w BiN oraz te w MoH_Spearhead (niemal identyczna scena przedstawiająca desant w Normandii), bez wątplenia zadumacie się nad: a) upływem czasu, b) niesamowitym rozwojem grafiki gier komputerowych w owym czasie. Nie chcę nikogo wytykać palcami - ale znam osoby, które na widok owego desantu w Spearhead zbierały szczęki z podłogi. Co będą zbierać po obejrzeniu filmu w BiN, wolę nie myśleć. I tak aż głowa boli, gdy zaczynam się zastanawiać, jak będą wyglądały takie gry za kolejne 2-3 lata.

Ale dość dygresji, wróćmy do tematu (numeru). **W zasadzie każdy element grafiki jest najwyższej klasy. Filmowy wręcz.** Zielone pola, małe miasteczka ze zniszczonymi wojenną zawieruchą domami i francuskie niebo o poranku i zachodzie słońca. To niebo płonie - w pełnym tego słowa znaczeniu. Jest przepiękne niczym na tandetnej pocztówce z zachodem słońca nad morza. Gra światła to zresztą bardzo mocny punkt grafiki. Dodajmy, że poszczególne poziomy są naprawdę duże i zostały stworzone z wielką dokładnością ze starych zdjęć i map.

Sierżancie, uśmiechnij się!

Z równie wielką starannością stworzono twarze żołnierzy z plutonu Bakera. Wprawdzie w wersji, jaką otrzymaliśmy, kiedy mówili, usta pozostawały nieruchome (to ma naturalnie ulec zmianie), ale np. oczy podążają za graczem, gdy mijamy żołnierza, z którym rozmawiamy. Sam wygląd twarzy imponuje. Jak podają sami twórcy, postacie również zostały stworzone na podstawie zdjęć, choć zmieniono im nazwiska na fikcyjne.

CMokalem również za każdym razem, gdy przyszło mi patrzeć na ogień, dym czy chociażby na wybuch granatu. Zwłaszcza eksplozje, pięknie rozkazane, robią wrażenie. A już zupełnie powala efekt oszołomienia po tym, jak wybuchnie koło nas granat czy pocisk (co warto podkreślić - **NIE SKRYPTOWANY**, jak w Call Of Duty, czy MoH). Obraz się rozmywa, drży, w pewnym momencie widzimy nawet w górze nasze... buty. Kapitalny efekt!



Trudno też nie zwrócić uwagi na animację ruchu. Po obejrzeniu tych z BiN zanoszę się śmiechem, gdy widzę Call Of Duty i te zabawne animacje żołnierzy, którzy wyglądają, jakby im ktoś do majtek włożył cegły (to wersja poprawna politycznie). Graficy Gearbox postarali się bardziej - i dzięki temu oglądamy doskonale animowanych żołnierzy, którzy pięknie składają się do strzelania czy skradają się na kucaka. Nie sposób powiedzieć, by jakkolwiek animacja była nierealistyczna, może jedynie zwłoki nie zawsze padają tak jak powinny.

Suchy trzask Garanda

Całkiem dobra wydaje się oprawa audio gry, choć w tej wersji brakuje niektórych dialogów. Z początku przydumione i suche wydawały mi się odgłosy broni, ale po jakimś czasie doszedłem do wniosku, że to tylko złudzenie. A dokładniej - że właśnie tak **naprawdę** brzmi ta broń, bez jej „ulepszania” (patrz: wywiad ze Scorpikiem w CDA 10/04), by usatysfakcjonować gracza mocnym kopem w uszy. Jak realizm - to realizm! Poza tym w grze panuje spory harmider: Po niebie latają alianckie i niemieckie samoloty, gdzieś wali artyleria, niedaleko nas inna drużyna prowadzi wymianę ognia z wrogiem.

Uzbroić się w cierpliwość

Niestety premierę tej doskonałej gry przewidziano **dopiero na 25 lutego**, więc musimy być cierpliwi. Faktem jest, że gra już w wersji beta zrobiła na nas kolosalne wrażenie. Na pewno Brothers In Arms to rewolucja pod względem typu gry (taktyczny shooter w realiach II Wojny Światowej), graficznym oraz gry sieciowej. Czy będzie to wielka rewolucja, czy też mała - przekonamy się dopiero w 2005 r. Tymczasem radzę mocno trzymać kciuki za panów z Gearbox! **[CDA]**

WIELKI KONKURS

BRAD PITT

ALAN WOLFGANG PETERSEN

TROJA



NA DVD I VIDEO
JUŻ 3 LISTOPADA



WEŹ UDZIAŁ W BITWIE HEROSÓW
ODPOWIEDZ NA PYTANIE

ACHILLES WALCZYŁ PO STRONIE:
A. GREKÓW B. TROJAN C. RZYMIAN

WYGRAJ NAGRODY



Prawidłową odpowiedź wpisz według schematu CA.TR.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A, B lub C) i prześlij SMS-em pod numer 7164.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 brutto (1 zł netto). Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 3 grudnia. Regulamin konkursu dostępny w siedzibie redakcji i na stronie www.cdaction.com.pl



Escape from Butcher Bay, jedna z najlepiej ocenianych gier na Xboxa, już w grudniu zawita na PC. My zaś, doświadczeni uciekinierzy z Butcher Bay, już teraz postaramy się wyjaśnić, dlaczego datę premiery interaktywnych Kronik Riddicka warto oznaczyć w kalendarzu czerwonym markerem.

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, dzieło szwedzkiego Starbreeze Studios - twórców Endave i niedawnych Knights of the Temple, to tytuł ze wszech miar nietypowy. Przede wszystkim dlatego, że jest to jeden z nielicznych przykładów na to, że gry wykorzystujące filmowych bohaterów mogą być naprawdę znakomite! Warto przy tym jednak wspomnieć, że producentem, a więc faktycznie współtwórcą oraz zarazem głównym bohaterem tego nieoczekiwanego przeboju, jest Riddick „prawdziwy” - sam Vin Diesel, szef Tigon Studios. Być może więc rzeczywiście sposobem na sukces, w myśl powiedzenia o pańskim oku, jest osobisty udział najbardziej zainteresowanych? Tj. producentów filmów i ich głównych postaci. Być może wówczas oszczędzone by nam były „dzieła” pokroju Enter the Matrix czy niedawnej Catwoman...

Więcej niż na ekranie kin

Wysoka jakość gry bazującej na filmie to jednak nie jedyna cecha nietypowa tej produkcji. Drugą jest to, że - wbrew utartej formule: „zrób na małym ekranie to, co obejrzałeś na dużym” -

Muzyka za free!

Ilustrujący grę soundtrack poznać można jeszcze przed premierą - udostępniony został nieodpłatnie na stronie wydawcy - www.vugames.com - w dziale Downloads podstrony poświęconej grze.

THE CHRONICLES OF RIDDICK™ ESCAPE FROM BUTCHER BAY



Escape from Butcher Bay niewiele wspólnego ma z filmami z Vinem Dieselem w roli głównej (pochodzącym z 2000 roku Pitch Black czy tegorocznym Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay jest prequelem obydwu wymienionych, stanowiącym wraz z nimi zgrabną trylogię. W filmowych Kronikach Riddicka wśród nazw więzień, z których nie sposób uciec, pada nazwa Butcher Bay. We wcześniejszym Pitch Black łowca nagród Johns bezpośrednio pyta Riddicka o jego ucieczkę z Butcher Bay. Zadaniem naszego Riddicka w Escape from Butcher Bay będzie uzasadnienie tych kwestii - ucieczka z jednego z najlepiej strzeżonych więzień w galaktyce.

Filmowy koktajl

Trzecią wreszcie cechą szczególną Escape from Butcher Bay jest **nieprawdopodobna filmowość**, bijąca na głowę niejeden produkt Hollywoodu. Tu wszystko służy X muzie - od znakomitego, interaktywnego tutoriala, poprzez intro (tak, tak, to nie pomyłka - tytuł gry pojawia się, jak w filmach, już po scenie zawiązującej fabułę), po nietypową prezentację samej gry, choćby szcztakowy interfejs, w którym brak nawet licznika amunicji. W tym też celu wykracza śmiało poza kanon gatunku first-person shooterów, sięgając po elementy beat'em up (walki wręcz), skradanek, nawet platformówek! Możliwe jest (jak w role-playing) realizowanie zadań powierzonych przez współwięźniów. A emocje związane ze stroboskopowym efektem strzelania w całkowite ciemnym pomieszczeniu (spora część gry rozgrywa się, nim Riddick „nabył” swą specyficzną zdolność widzenia w ciemności) stoją na równi z tymi towarzyszącymi przekradaniu się przez tur-



nele wentylacyjne przy asyście jedynie słabego światła flar, lub pochwytceniu, jak Sam „Splinter Cell” Fisher, przechodzącego strażnika i skrócenie mu karku. I choć koktajle są zwykle ciężkostrawne, to efekt finalny w Escape from Butcher Bay jest naprawdę znakomity. **Otrzymujemy najsmaczniejszy miłks od dnia premiery pierwszego Deus Exa!**

Ab ovo

Bohaterem Escape from Butcher Bay jest Richard B. Riddick, przestępca, skazaniec i... zawodowy uciekinier obdarzony wyglądem, osobowością i głosem „prawdziwego filmowego” Riddicka - Vina

jego stronę i wypalić wprost w jego gardło! Warto zaznaczyć w tym miejscu, że to głównie dlatego Escape from Butcher Bay uchodzi za grę bardzo brutalną. Wyeliminowanie komputerowego przeciwnika przy pomocy karabinu maszynowego zdążyło się już opatrzyć. Zmasakrowanie współwięźnia pięściami i śrubokrętem wciąż może być szokiem.

Ogniem i mieczem

Nacisk na walkę wręcz nie oznacza wcale, że w Escape from Butcher Bay nie ma w ogóle możliwości użycia broni palnej. Arsenal w grze to łącznie ok. **15 rodzajów oręża**, jednak po odliczeniu całej broni białej pozostaje zaledwie kilka pukawek - pistolet ogłuszający, strzelba, karabin szturmowy i minigun. (Warto jednak zauważyć, że przy każdej broni długiej - jak strzelba czy karabin - znajduje się - zdoonieważające - latarka.) Niewielka liczba broni uzasadniona jest tym, że broń w Butcher Bay jest ona spersonalizowana - zabezpiecza ją przed użyciem przez przypadkowe osoby przyznając DNA w rękojeści. Riddick ostatecznie odkryje sposób obejścia zabezpieczeń. Wtedy jednak zwykle na przeszkodzie staje mu specyfika samego miejsca - systemy obronne więzienia eliminujące osobników jawnie posługujących się bronią (nieco mniej restrykcyjne są późniejsze etapy gry). Stąd też właśnie konieczność ukrywania broni, a w sytuacjach krytycznych odwoływanie się do sprawdzonej już walki wręcz lub... ukrycie się i przeczekanie (pomaga w tym nadzwyczajny talent Riddicka, pozwalający mu słyszeć bicie serca przeciwników) albo atak z ukrycia.

Chytkiem i tyłkiem

Skradanie się - kolejny z alternatywnych sposobów pokonywania przeciwności - zasługuje na szersze



Otrzymujemy najsmaczniejszy miks od dnia premiery pierwszego Deus Ex!

omówienie. Zrealizowany jest bowiem w sposób godny najlepszych przedstawicieli tego gatunku - serii Thief i Splinter Cell. W trybie skradania Riddick przykleka, a jeśli znajduje się w odpowiednio głębokim cieniu - znika z oczu żywych. Wizualnym wskaźnikiem tego stanu jest „schłodzenie” palety barw - przesunięcie jej, jak w Thief: Deadly Shadows, w stronę zimnego niebieskiego. Jest to najlepszy efekt „ukrycia”, jaki dane mi było dotąd widzieć. Tym lepszy, że odbywa się bez dodatkowych wskaźników w postaci interfejsu (ten w grze stanowią pojawiające się w trakcie walki ikony zdrowia i broni).

W trybie skradania się możliwe jest także wychylanie się zza narożników, a także egzekwowanie śmiertelnych, skrytych ataków. Co przy tym ciekawe - możliwy jest wybór sposobu egzekucji, np. poprzez poderżnięcie gardła bądź skręcenie karku. Skręcić kark można np. w sposób cichy, ale stosunkowo długotrwały, lub też pośpieszyć się, rzykując, że któryś z pobliskich strażników usłyszy i pojmie znaczenie charakterystycznego trzasku i wizu. Możliwe jest także wykorzystanie charakteru otoczenia i np. zeskokcenie strażnika na barki. Komplet zachowań typowych dla skradanek zamyka opcja przenoszenia i ukrywania ciała niefortunnych przeciwników.

Twój wybór, graczul!

Zestawienie w Escape from Butcher Bay elementów first-person shooterów, beat'em up i skradanek sprawia, że **wyłącznie od gracza zależy, w jaki sposób zamierza pokonywać kolejne poziomy gry**. Do tego dodać należy, że ich układ nie jest wcale liniowy i zwykle trafić można na drogi alternatywne czy bezpieczne, choć wcale nie oczywiste, skróty. Jednocześnie podkreślić należy znaczenie sposobu realizacji zapisu gry. Nie jest wciąż pewne, czy w wersji PC wprowadzona zostanie opcja zachowania stanu rozgrywki w dowolnym jej momencie, jednak - jak się zdaje - rezygnacja z obecnych punktów save'ujących nie byłaby rzeczą dobrą. To przecież dzięki nim faktem stała się ta emocjonująca świadomość kruchości bohatera (przy tym punkty te rozmieszczone są na tyle często, że nie powodują frustracji). Nieco

Chronicles of Riddick (2004)

Film całkowicie odmienny od wcześniejszego „Pitch Black” - już nie odpowiednik Alien, a raczej Aliens, a więc obraz koncentrujący się nie-mal całkowicie na akcji. W przeciwieństwie do „Pitch Black”, „Chronicles of Riddick” dysponował sporym budżetem (ok. 100 mln dolarów), dzięki czemu mamy okazję podziwiać prawdziwie feerie znakomitych efektów specjalnych. Rozpoczyna się, gdy Riddick, po dwóch latach spędzonych na obrzeżach galaktyki, powraca do Nowej Melki. Czyny to w najgorszym możliwym momencie - tuż przed atakiem armii fanatycznych Nekromongerów, oddanych całkowicie idei ostatniej krucjaty i osiągnięcia ostatecznej chwały w postaci Underverse. Niedługo potem jednak Riddick dostaje się w ręce łowcy nagród Teomisa i ostatecznie trafia do jednego z najcięższych strzeżonych więzień w galaktyce - Crematoria. Jego celem staje się ucieczka z Crematoria i przeciwstawienie się armii Nekromongerów...

inaczej niż w standardowych shooterach odbywa się także „uzdawianie”. Tu podreperować stan zdrowia można jedynie przy ściennych aparatach medycznych.

Te cechy gry w zestawieniu ze **znakomitą AI** powodują, że gra jest trudna. Dość będzie powiedzieć, że nigdy podczas gry nie doświadczyłem nagłego strzaskania iluzji „bycia tam”, spowodowanego zachowaniem komputerowych postaci. Strażnicy, mimo przewagi ilościowej i jakościowej, wcale nie rzucają się wprost na Riddicka. Przeciwnie - niechętnie opuszczają schronienie, potrafią przytomnie posłużyć się granatami, a sposób, w jaki parami przeszukują ciemne pomieszczenia - wzorec, jaki wyrysowują krojące mrok snopy światła ich latarek - służyć mógłby za wzór twórcom taktycznych shooterów.

Warto przy tym pamiętać, że **zapalenie latarki zawsze oznacza zdradzenie pozycji**. Nieco łatwiej jest w późniejszych stadiach gry, gdy panującą powszechnie ciemność (większość źródeł światła można wyeliminować!) rozjaśnić znak firmowy postaci Riddicka - „eyeshine”, czyli zdolność widzenia w mroku. Warto przy tym podkreślić jakość dokładnie filmowego efektu tego specyficznego noktowizora, w którym fiolet cieni miesza się z oślepiającą bielą źródeł światła.

Ciasno, ciemno, ponuro... bosko!

Świat The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay to, jak łatwo się domyślić, klaustrofobiczne i nieestetyczne wnętrza Butcher Bay. Nie tylko jednak: owszem, Riddick trafi do więzienia strzeżonego, podwójnie strzeżonego i wreszcie

Pitch Black (2000)

Film s.f. utrzymany w konwencji Alien, łączący elementy horroru i akcji. Rozpoczyna się rozbiorem na odludnej planecie transportera z kolonistami zmierzającymi do Nowej Mekki. Planeta okazuje się pustynią skąpaną w świetle trzech słońc, na której naturalna żywność i woda jest niesosiagalnym marzeniem. Wkrótce potem okazuje się jednak, że problem stanowi także jeden z ocalałych - Richard B. Riddick, więzień eskortowany przez łowcę nagród Williama J. Johnsa. Riddick nie tylko przeżył katastrofę, ale podczas niej zdołał się uwolnić. Niedoszli kolonisti naprawdę bali się zacząć jednak dopiero, gdy nadejdzie chwila "zaćmienia" - pojawiającej się co 22 lata i trwającej przez miesiąc nocy. Kiedy powierzchnia planety zaczyna rządzić jej pierwotni mieszkańcy...



J. Johns, Kristin Lehman jako Shirah czy Ron „Hellboy” Perlman jako Jagger Valance (a także, dla fanów rapu, Xzibit jako szef straży Butcher Bay - Abbott).

Z podobną dbałością potraktowano brzmienie broni. W przeciwieństwie do DOOM-a 3, któremu część graczy (oraz Trent Reznor) zarzuca miałość w tej kwestii, każda z nich ma swą barwę i ciężar:

Bez dwóch zdań...

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay jest bez dwu zdań znakomita. W niej wszystko - od znakomitego menu po satysfakcjonujące outro, od rewelacyjnej oprawy audio-wizu-

potrójnie strzeżonego (wraz z celami krógiennymi) - ale także do kopalni i ostatecznie portu kosmicznego. Wszystkie te u zry główne scenarie łączy jedno - w deprymująco bezwzględny sposób przypominają, w jakim to miejscu skończył Riddick. Jest surowo i brzydko, zarazem jednak... niewiarygodnie atrakcyjnie. To za sprawą znakomitej technologii, która umożliwiła realizację projektu w tak doskonałej formie, że w intrze dłuższą chwilę zajęło mi zauważenie, że to, co widzę, nie jest wcale prerenderowanym filmikiem!

Tajemnica kryje się w powszechnym wykorzystaniu szczegółowych tekstów; techniki normal-mappingu (efektu pozwalającego uprościć modele złożone z setek tysięcy wielokątów do postaci możliwej do wykorzystania w grze) i znakomitego dynamicznego oświetlenia! Podobnie jest z postaciami, które dzięki normal-mappingowi widzianemu już choćby w Deus Ex: Invisible War, Thief: Deadly Shadows, Far Cry'ny czy DOOM-ie 3 są całkowicie plastyczne i wiarygodne.

Let's talk, man!

Filmowość i wiarygodność rozciągają się wreszcie także na kwestie audio. W grze nieoczekiwanie istnieje sporo kwestii mówionych (wraz z wiarygodną, dopasowaną do nich mimiką!). Większość z nich wygłasza, naturalnie, sam Riddick i możecie nam wierzyć - są one równie cięte, jak te pamiętane z filmów i kilka z nich na pewno na dłużej zapadnie w pamięć. Podobnie jest z pozostałymi rozmówcami. Głosów używają im zwykle profesjonalni aktorzy filmowi - m.in. Cole „2 Fast 2 Furious” Hauser jako William



alnej po ambitne łączenie elementów różnych gatunków gier; od first-person shooterów po role-playing - służy jednemu: stworzeniu wrażenia bycia główną postacią znakomitego filmu akcji.

Pecetowa wersja Chronicles of Riddick, nazwana Developer's Cut, prócz poprawionej grafiki pozwoli zmierzyć się z nowymi przeciwnikami na dodatkowych poziomach. Wygląda więc na to, że my otrzymamy wersję lepszą od oryginału! Efekt - jak dla mnie The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay jest znacznie lepsza niż filmy, z których wyrasta. Macie więc naszą gwarancję - ta gra spodoba się wszystkim, niezależnie od ich wcześniejszych upodobań i doświadczeń! [CDA]



SITA

MOJ ŚWIAT www.sita.pl

Oferta RATY 0%
informacje i zamówienia
tel. (22) 761 00 11

**NOWY JĘZYK
KIEDY I GDZIE CHCESZ**



POZNAJ WARTOŚĆ 1 ZŁOTÓWKI

PROMOCJA

Urządzenie SITA

pomaga osiągać stan relaksu przez koncentrację na oddechu i przyspiesza zapamiętywanie.



Przy zakupie urządzenia SITA i 4 dowolnych części kursów językowych otrzymasz rabat w wysokości 200 zł - czyli 4 części otrzymasz w cenie 3 części i 1 zł gratis.



Kursy językowe SITA

umożliwiają efektywne opanowanie nowego języka w krótkim czasie.

	Podstawowy		Średnio zaawansowany	
	część 1	część 2	część 1	część 2
angielski	☐	☐	☐	☐
niemiecki	☐	☐	☐	☐
francuski	☐	☐	☐	☐
włoski	☐	☐	☐	☐
hiszpański	☐	☐	☐	☐

PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA TELEFONICZNIE:

0-801 33 55 33

Język angielski, niemiecki, francuski, włoski i hiszpański w stanie relaksu opanujesz kilkakrotnie szybciej niż tradycyjnie. Udowodnili to swoimi badaniami prof. Robert K. Wallace, prof. Rainer Dieterich i laureat nagrody Nobla prof. Roger Sperry.

www.sita.pl



01-022 Warszawa, ul. Bellottiego 1
tel. (22) 771 92 22, fax (22) 771 91 46

Urządzenie Sita posiada 26 miesięczną gwarancję. Urządzenie i kursy prosimy zatrzymać tylko w przypadku, gdy jesteśmy Państwa przekonani o ich słabości. W przeciwnym razie prosimy o odesłanie zakupionego wysoko towary (14 dni), należność za towary

S U P E R

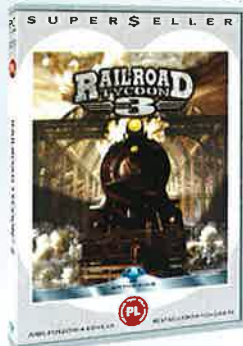
Już
w sklepach!



PRINCE OF PERSIA: PIASKI CZASU



RAILROAD TYCOON 3 + DODATEK



BEYOND GOOD & EVIL



AGE OF WONDERS: MAGIA CIEŃ



SPACE COLONY



TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS



XIII



LOCK ON: AIR COMBAT SIMULATION



OPERATION FLASHPOINT



JUŻ WKRÓTCE NOWE HITY W SERII SUPERSELLER:

- GTA3 • Max Payne • Mafia • Twierdza
- Serious Sam Złota Edycja (część 1 i 2)
- Breed



GRY OnLine
www.gry-online.pl

JUBILEUSZ
BESTSELLERO

Weź udział w super konkursach odwiedzając portal **Gry-Online.pl**
oraz oglądając telewizję **Hyper**

WSZYSTKIE GR

SELLER



DELTA FORCE®: HELIKOPTER W OGNIU



KOZACY - EUROPEJSKIE BOJE



CHAMPIONSHIP MANAGER SEZON 03/04



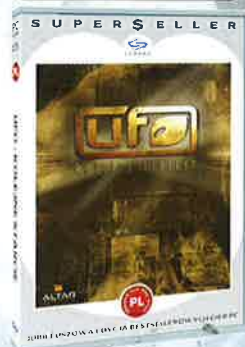
BIG MUTHA TRUCKERS



PRAETORIANS



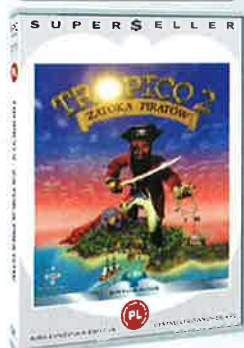
UFO: KOLEJNE STARCIE



SYBERIA



TROPICO 2 - ZATOKA PIRATÓW



COMMANDOS 3: KIERUNEK BERLIN



„Przygoda, strategia, akcja... a nade wszystko optymalny stosunek jakości do ceny!!!”

GRY OnLine™
www.gry-online.pl

49,90
PLN

WA EDYCJA
CH GIER NA PC

Szczegółowe informacje na temat serii SUPERSELLER znajdziesz na stronie www.superseller.cenega.pl

FPS - 3 LOKALIZACJA PRZYGODOWA - 1
RTS/STRATEGIA/EKONOMICZNA - 4 SPORT - 1
SYMULATOR - 1 TPP/AKCJA - 3 ZRĘCZNOŚCIOWA - 1

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 15 GIER.



Screen z gry Hitman.

Witamy w świąteczno-nieświątecznym numerze CDA! Urlopy się skończyły, fajne gry przysły - nic tylko się cieszyć. Recenzji za wiele nie ma (15 + Kaszanka + Krótka piłka), ale to wynika właśnie z tego, że... gry są a) fajne (dużo miejsca zajmują recenzje każdej z nich), b) no i fajne są (na granie w takie gry przeznaczamy więcej czasu, to chyba logiczne). Widać duże zróżnicowanie pod wzg. gatunku (patrz statystyka). Każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Kalasany, to chyba oczywiste? Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: szczerze mówiąc - żadnej. A już najbardziej prasowania. Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: Knight Lore (ZX Spectrum). A jeszcze wcześniej - Pong i Asteroids na automatach. A jeszcze wcześniej - warcaby. A jeszcze wcześniej... no, co, no co! Czym chciałbyś się pochwalić (kolekcja płyt, autograf znanej osobistości, osiągnięciami, czy czymkolwiek jeszcze): mam chyba wszystkie możliwe komiksy z Garfieldem. Jakie języki obce znasz: heh, trochę ich jest. Gorzej by było, jakbyście zapytali, jakie znam dobrze... Czy pisałeś kiedyś programy: hm... wprost przeciwnie - łamałem cudze (na C-64) ale nie wiem, czy jest się czym chwalić?

GAME WALKER



Alpha Black Zero

Gatunek: FPS taktyczny
Podobne do: engine SS, to do czego może być podobne?

Wymagania: PIII 1 GHz,
256 MB RAM, akcelerator
64 MB

Ocena: 5+

Autor recenzji:
Cormac

Internet: www.alphablackzero.com

Testowane na:
dwa razy większej
ilości pamięci w
komputerze i
karcie

Demo: jest w
Sieci wielkie
jak...

Strona w CDA:
102

❖ Od autora: Taktyczny FPS z dobrą fabułą, na silniku Serious Sama. Niestety zalety na tym się właściwie kończą. Misje są przydługie, nudne i monotonne. Al druzyny stoi na niezłym poziomie, jednak już przeciwnicy bywają zaskakująco głupi. Słownikiem „taktyczny” w nazwie gatunku nie trzeba się specjalnie przejmować. Do tego dochodzą większe i mniejsze bugi oraz niedoróbki. Grafika przeciętna poza bardzo ładnie wyrenderowanymi terenami górzystymi. Da się pograć, ale na dłuższą metę gra wielkiej radości nie daje.

❖ Mac Abra: Cóż, gdyby gra pojawiła się np. w sierpniu, może bym się skusił i zagrał. Ale w momencie gdy tyle innych hitów dookoła, kupa fajnych dem itd. - nie ma szansy. Nie ma sensu się w tym bąbać.

❖ Qn'ik: Zgadza się z Mac Abra, ale pod warunkiem że mówił o sierpniu 2001 roku.

❖ gem: Niektórzy twórcy to mają dobrze: żyją w najszcześniejszym okresie życia - w przeszłości...

❖ Allor: Niektórzy mają jeszcze lepiej żyjąc w alternatywnym wszechświecie, w którym DN Forever już wyszedł...

❖ Czarny Iwan: Piękna rzecz, zabytkowa, jakby tak polakierować i dać mosiężną tabliczkę informacyjną, byłby gustowny gadżet w nowobogackim stylu.

❖ Hut: Ale kto chodzi do Muzeum Prehistorii? Eeee...

❖ eld: Iwan, lubi sobie powspominać „przy tym byłem, przy tym też”...

❖ Mac Abra: A ten mamut to z mej ręki padł... No co? Ja to NA-
PRAWDE pamiętam...



Army Men Sarge's War

Gatunek: Akcja/TPP
Podobne do: Conflict: Desert Storm i całej serii Army Men

Wymagania: Win 98/Me/00/XP,
procesor 450 MHz, 128 MB RAM,
grafika 16 MB

Ocena: 3

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: www.take2games.com

Testowane na: Athlon 2200XP, Ge-
Force 4Ti, GB RAM (i było OK)

Demo: brak

Strona w CDA: 064

❖ Od autora: Gra słaba i z niesprecyzowanym klimatem. Niby to poważne i mroczne, a kierujemy przeciw plastikowymi ludzikami. Największa zaleta - można kierować postacią, która ma odstrzeloną połowę głowy! :)

❖ Mac Abra: Cóż, a ja tam lubię ten cykl. Kiedyś. Szkoda, że tak marne kończy. Ale z sentymentu zagram, by powspominać czasy, gdy P-166 + 32 MB (a na czymś takim grałem w pierwszą część) uważane było za sprzęt high-endowy.

❖ Smuggler: Zasłużona seria gier nie zasłużyła sobie na tak żalony koniec. Szkoda, że ktoś nie pozwolił jej odejść z godnością.

❖ Ghost: Moje zabawy żołnierzami to już odległa przeszłość. Choć czasem miło sobie to i owo odświeżyć. Np. tę, no, jak jej tam... aha! Pamięć! Ale czy warto sięgać z tego powodu po tę grę? Nie sądzę.

❖ Hut: Gry z cyklu Army Men znane są w branży jako wyjątkowo słabe. Ktoś, kto reanimował tę licencję, chciał widocznie stworzyć produkt godny poprzedników. Udało się!

❖ gem: Jeszcze 3DO nie umarło, póki jego (marne) dziedzictwo żyje!...

❖ Czarny Iwan: Proszę brzydko nie mówić o 3DO i nie kłaść pamięci serii HoMM!

❖ Allor: Taaaa, ale to niestety jedna z ostatnich rzeczy, które im jeszcze wychodzą...

❖ Mac Abra: ...bokiem, jako że inaczej by nie zbankrutowali. A i najnowszy HoMM średni jakiś.

❖ eld: Mów za siebie, mnie się tam podoba.

❖ Mac Abra: Mnie też, ale mniej niż HoMM 3.



Call of Duty: United Offensive

Gatunek: FPS

Podobne do: MoH, Brothers in Arms
no i CoD :)

Wymagania: Win 98/ME/2000/XP
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, DirectX
9.0c, karta grafiki 32 MB z T&L

Ocena: 8

Autor recenzji: Mac Abra
Internet: www.callofduty.com

Demo: CD/DVD 12/04

Testowane na: Athlon 1700, Win XP
1 GB RAM, GeForce 4. Na wszystkich
możliwych najwyższych detalach miejsc
ami chrupie.

Strona w CDA: 072

✎ **Od autora:** To samo, co wcześniej – ale z klasą i smakiem (pominąwszy może ciut rozczarowującą kampanię brytyjską) oraz dużo trudniejszą niż podstawka. Dla fanów CoD – obowiązek i przyjemność.

✎ **eld:** Trudniejsze??? Gdzie? Aha, może dla kogoś, kto nigdy nie grał online, to jakiś problem, bo nawet taki „ET-n00b-player” jak ja radzi sobie bez problemu z UO. Generalnie gra słaba i mijająca się z założeniami. Po cholere nam te skrypty dookoła, jeśli i tak jesteśmy czołgistą, strzelamy z MG, z bazooki i każdej innej broni. Bez sensu.

✎ **Mac Abra:** Nikt nie obiecywał realistycznej symulacji pola walki, tylko klimatyczną strzelawę.

✎ **eld:** Lol! Wejść może na stronę COD albo poczytać press pack i zobaczyć, co za brednie tam wypisują.

✎ **Smuggler:** Ale jak sobie porównałem z beta Brothers in Arms... No, CoD 2 będzie musiał być dużo, dużo lepszy, by nawiązać równą walkę z tą gierką.

✎ **gem:** Premiera Call of Duty odbyła się równo rok temu. To kawał czasu w grach komputerowych. Poza tym spore oczekiwania, co do do-

datku... I wspomniana beta Brothers in Arms... Tak czy inaczej – United Offensive to nawet sympatyczne, ale zawsze jednak rozczarowanie... :)

✎ **Mac Abra:** WHAT?

✎ **Allor:** Spokojnie, spokojnie – chodzi o porównanie z Brothers in Arms. Jeśli go jeszcze nie widzieliście, UO będzie bardzo przyjemne.

✎ **Mac Abra:** Nnnn. Możesz opuścić ręce i odejść spod muru.

✎ **Hut:** I usiąść na krzeselku. Elektrycznym.

✎ **Czarny Iwan:** Fakt, roztek to całkiem sporo, ale przycięta do muru? To za mocne słowa. Jest niezłe.

GAME
WALKER



Colin McRae Rally 2005

Gatunek: samochodówka

Podobne do: poprzednich Colinów

Wymagania: Windows 98/ME/2000/
XP DirectX 9c, PIII 1 GHz, 256 MB
RAM, akcelerator z 64 MB RAM

Ocena: 8+

Autor recenzji: Allor

Internet: http://www.codemasters.
co.uk/colinmcrac2005/

Testowane na: AMD XP 2000+,
512MB DDR, NVidia GeForce 4800.
Nie dalo się włączyć wszystkich detali
(do tego wymagana jest karta z DX9.0),
ale jeśli chodzi o szybkość, problemów
nie było.

Demo: CD/DVD 12/04

Strona w CDA: 068

✎ **Od autora:** Poza nieco lepszą oprawą graficzną dostajemy dodatkowy rajd (oczywiście OS-y w pozostałych rajdach też różnią się od tych z edycji 04), nowe klasy wozów i przede wszystkim – bardzo przyjemny tryb kariery. Rewolucji nie ma, ale jeśli kogoś bawi uproszczony model jazdy obecny we wszystkich Colinach, będzie zadowolony – tytuł jak najbardziej godny polecenia. (Uwaga, maniacy realizmu – trzymajcie się od niego z daleka!)

✎ **Smuggler:** To samo, co kiedyś, tylko ładniejsze + parę fajnych ponylsów. Maniak serii i tak kupi, a nowy fan, o ile nie nastawi się na „realistyczny realizm” również będzie zadowolony.

✎ **Mac Abra:** Ja rozumiem – marketing. Co rok nowy prorok, nowa FIFA, NHL, NBA, Colin. Ale marzy mi się, by rzadziej – ale za to innowacyjniej? Ech, marzenia.

✎ **De Tiges:** Znowu Colin? Przyspieszają w tempie geometrycznym. Już widzę Colin 2005 Road to Mundial, Colin 2005 World Cup, jak to jest u konkurencji.

✎ **Hut:** To jeszcze spoko, ale jak zacząć trząskać dodatki jak The Sims... Colin 2005: Polskie drogi?

✎ **gem:** Odpowiedni samochód już jest – Mitsubishi Shogun Montero Evo II, którym CMR śmigał (bez sukcesów) w Afryce.

✎ **eld:** A w tym dodatku ukryty pojazd dla redaktorów, czyli rower.

✎ **Qn`ik:** Ja bym jednak wolął, by tym bonusem był tramwaj.

✎ **Czarny Iwan:** A ja bym wolął powozić bryczkę. Jeden koń wystarczy :D



Eld ↘



Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Iwan, gem i Allor. Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: z biegiem lat coraz mniej mnie podniecają domowe zajęcia. Chociaż zaraz... siedzenie przed TV z jasnym pełnym i oglądanie Ligi Mistrzów lub popisów naszej repyzy to jest to!

Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: Robbo, jak sądzę.

Czym chciałbyś się pochwalić: FILIP! Poza tym, bo ja wiem... no, moja kolekcja płytek jest całkiem fajna, część płytek podpisana. ;)

Jakie języki obce znasz: ciała... A tak przy okazji na poważnie anegdota językowa. Szkoła podstawowa, klasa 7 i zajęcia z rosyjskiego kończące semestr zimowy. W zasadzie są to moje pierwsze zajęcia rosyjskiego w tym semestrze, bo za językiem naszych sąsiadów (wtedy jeszcze ZSRR) nie przepadałem. Oczywiście lądję przy tablicy i odpowiedź na każde pytanie jest moje milczenie. W końcu pada pytanie „no, dobra. Co zatem umiesz?”. I wtedy mój nieocieniony kolega Paweł S. z ostatniej ławki wypala „on słucha metalu i się na tym zna!”. Pani każe mi wymienić 5 zespołów metalowych i dostaję... DOSTATECZNY! Ufff...

Czy pisałeś kiedyś programy: negative! W sunie z tego się cieszę, bo tak jak w wielu innych dziedzinach byłbym z tego cieni jak przecinak.

Cormac ↘



Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: poki co wiem tylko, jak chciałbym nazwać swoje dziecko. Ale o to nie pytałeś, więc nie powiem. A imion, które mnie śmieszą lub mi się nie podobają, nie wymienię, bo jeszcze komuś będzie przykro, że jego rodzice mają zezowaty gust. ;)

Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: pracy domowej z matematyki/fizyki/statystyki. ;) Ale już nie muszę na szczęście. A tak poważnie, to nie przepadam generalnie za zmywaniem/sprzątaniem i co tam jeszcze robi się w domu a podpada pod pracę.

Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: Oj, daaawno to było, nie pomyj, Prince of Persia?

Czym chciałbyś się pochwalić: czymkolwiek.

Jakie języki obce znasz: angielski, rosyjski, niemiecki. Pierwsze dwa na tyle, że swobodnie mówię i czytam. Po niemiecku też się dogadam, ale już zdecydowanie mniej swobodnie.

Czy pisałeś kiedyś programy: owszem, Basic (na Atarynce), Visual Basic, C/C++ i assembler. Bardzo chciałem zostać programistą. Niestety pierwszy miesiąc fakultetów z matematyki i fizyki w liceum boleśnie uświadomił mi, że na studia na Polibudzie nie mogę liczyć. Został mi po tym zbiorok poważnych (i mocno nieaktualnych już) książek, w tym o programowaniu gier komputerowych.

Pepin Krootki ↘



Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Kleofas.

Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: żadnej pracy domowej się nie boję. Jak trzeba, to trzeba.

Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: była taka jedna, nie zauważyłem, że cedeki były przyklepione wyjątkowo mocnym klejem...

Czym chciałbyś się pochwalić: nie wiem, co odpowiedzieć, gdyż w tej chwili moja nabyta skromność kłóci się z nabytą skłonnością do przedwalek...

Jakie języki obce znasz: angielski. Z niemieckiego rozumiem co nieco.

Czy pisałeś kiedyś programy: zasadniczo szczerem moich możliwości w dziedzinie programowania jest zaprogramowanie pralki na pranie zasadnicze...

Knights Of Honor

Gatunek: strategiczna

Podobne do: Medieval: Total War

Wymagania: PIII 1 GHz, 256 MB
RAM, 1.30 GB HDD, Win 98/2000/
ME/XP karta graficzna 16 MB

Ocena: 8+

Autor recenzji: Hut Sędzimir

Internet: www.knightsofhonor.com

Testowane na: AMD 2000+, 512
MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM
(pędziło jak jechał w pełnym galopie)

Demo: DVD 12/04

Strona w CDA: 076

✎ **Od autora:**

Doskonała strategia osadzona w realiach średnio-wiecznej Europy.

Trochę w stylu

Medieval: Total

War, ale prostsza

w rozgrywce, co

nie znaczy jednak,

że mniej złożona. Polecam władcom ze stażem i nowicjuszom

w koronie!

✎ **gem:** ...na stolcu ;P

✎ **Mac Abra:** Stolec to czasem można zrobić pod siebie, bo trudno od tej gry się oderwać. Nużać, ale wciągająca. Nie rozumiem tego - ale to działa.

✎ **Allor:** A ja rozumiem. Gra jest po prostu strasznie przyjemna. Nawet jeśli akurat nie ma nic do roboty – jest do tego stopnia miła, że miło patrzy się nawet na ruchy poddanych.

✎ **Smuggler:** Szczególnie te frykcy... frakcyjne, heheheh.

✎ **eld:** Niezłe, ale ja i tak czekam na Battle Of Middle Earth.

✎ **Qn`ik:** Dobre. Masz dużo czasu i żądasz rządu – graj w KoH (albo przynajmniej rób wszystko, byle nie iść do prawdziwej polityki).

✎ **Czarny Iwan:** Już wiem, dlaczego od niektórych gości tutaj tak zalatuje.

✎ **Mac Abra:** Ciekawe, a mówiliście, że kasą nie śmierzdzicie?



NHL 2005

Gatunek: sportówka

Podobne do: dziwnym nie jest, ale do całej serii NHL

Wymagania: P2 800, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB, Win 98/00/ME/XP

Ocena: 8+

Autor recenzji: eldo

Internet: www.easports.com

Demo: brak. Dziwne...

Testowane na: Athlon 1700 XP, 512 MB RAM, Windows XP GeForce 4200. (BDB) :)

Strona w CDA: 090

❖ **Od autora:** Na bezrybiu i rak ryba. Zmian przełomowych nie ma, za to gra się dużo lepiej niż w NHL 2004. Poza tym jak rzekłem, w tej chwili na blaszaka nie ma konkurencji dla NHL 2005. That's all folks!

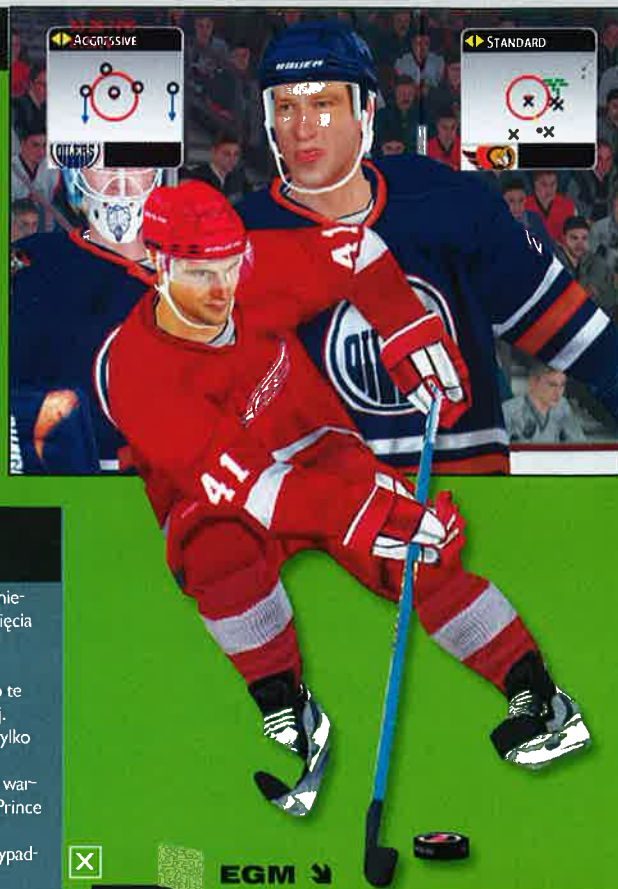
❖ **Smuggler:** Raki są dobre z koprem. A raki(ja) jest dobra z wodą. W NHL woda występuje w postaci lodu. Lód jest dobry z whisky. NHL nie jest whisky. Znaczący ja, dziękuję i idę się leczyć.

❖ **gem:** Przyłóż sobie lodu. Albo kijem.

❖ **Qn'ik:** Gdyby Konami zrobiło Pro Evolution Hockey, dla EA Sports byłby to prawdziwy PEH 2005.

❖ **Mac Abra:** PEH? Ten dowcip mnie przerasta...

❖ **Czarny Iwan:** Pij mleko, będziesz wielki.



Prince of Persia: Piaski Czasu

Gatunek: zręcznościowa

Podobne do: Prince of Persia 3D

Wymagania: Win 98/Me/2000/XP, P III 800 MHz, 256 MB RAM, Grafika: GF3, Radeon 8500

Ocena: 6 [polonizacja]

Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera

Internet: www.prince-of-persia.com

Testowane na: Athlon 1700 XP, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (detale na max i rozdzielczość 1024 x 768 - re-welacyjnie po prostu)

Demo: polskiego brak

Strona w CDA: 106

❖ **Od autora:** Fenomenalna oprawa, fenomenalna grywalność - i nie- zgorzsa polonizacja. Zresztą można grać i po ang. - więc kto w Księża nie grał - niech czym prędzej nadrobi zaległości.

❖ **Smuggler:** No proszę: Cenega - i dobre spolszczenie. Ostatnio te dwa pojęcia jakoś nie bardzo chciały współbrzmieć... Oby tak dalej.

❖ **Mac Abra:** Gra jest faktycznie fenomenalna. Spolszczenie zaś tylko poprawne. Ale nie przeszkadza w grze, więc się nie czepiam.

❖ **gem:** Świetne dla tych, którzy nie grali wcześniej, bo naprawdę warto nadrobić zaległości. Tym bardziej że premiera jej następczyni - Prince of Persia: Warrior Within - już na dniach!

❖ **Allor:** Ciekawe tylko, kiedy pojawi się po polsku, bo w tym przypadku opóźnienie było spore...

❖ **Czarny Iwan:** Hit, można iść na zakupy.

❖ **Mac Abra:** Iwan, mówimy o grze czy spolszczeniu, a? WAKE UP!!!

❖ **Qn'ik:** Stary Iwan moocno śpii...

❖ **Czarny Iwan:** Na zakupy po spolszczonej wersji. Co się czepiacie, tramwajów we Wrocławiu zabrakło? :)

❖ **Smuggler:** Ha! W końcu wiem, co mi przypominasz. : „Mknij po szynach Czarny Iwan”. :)



Port Royale 2

Gatunek: ekonomiczna

Podobne do: Rollercoaster Tycoon III

Wymagania: PIII 750 MHz, 256 MB RAM, 700 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB

Ocena: 7+

Autor recenzji: Pitu Platnik

Internet: http://www.ascaron.com/

Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200 128 MB RAM (sunęło jak fregata przy silnym wietrze)

Demo: CD/DVD 11/04

Strona w CDA: 100

❖ **Od autora:** Port Royale 2 to już nie gra dla piratów (tych morskich, nie komputerowych), tylko dla ekonomistów. Gdyby Bill Gates żył w XVII wieku, pewnie tak kręciłby interesy, ale na boga - mamy już XXI wiek. A piraci... Niech czekają na Sid Meier's Pirates!

❖ **gem:** Ale tak miało być! Tortuga dla lubiących akcję, Port Royale dla lubiących tabelę!

❖ **Czarny Iwan:** Jak ktoś lubi tabelę, to uruchamia sobie arkusz kalkulacyjny Excela.

❖ **Mac Abra:** Ja tam poczekam na Pirates!... Zdecydowanie wolę abordaż statków od handlu masłami czy czym tam handluje. A jak już - to wolę odpalić klasycznego tycoona, a nie takie „ni pies, ni wydra”.

❖ **Allor:** Albo Locomotion! Pociąg rulez!

❖ **Smuggler:** Pociąg, i owszem - ale zależy, do czego. Do pięknych kobiet jak najbardziej. A poza tym sam se pociąg.

❖ **Mac Abra:** Hmmm 'You feel train to me?...'

❖ **eldo:** Port Royal - cudna płytka Running Wild. Tak, wiem. Też nie lubię takiej miękkiej muzy, ale kilka płytek Running Wild (także Under Jolly Roger) jest miłych.

A gra? Jaka gra?



EGM

Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Karol, bo potem mógłby przybrać imię Jan albo Paweł...
Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: tarcia cebuli. Niestety, ponieważ lubię placki ziemniaczane...
Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: Zack Mc Cracken.
Czym chciałbyś się pochwalić: po upadku ze schodów (i nie pytajcie, ile przedtem w siebie wlałem!) miałem kiedyś wspaniałą kolekcję siniaków - niektóre w miejscach, o których nawet nie wiedziałem, że je mam! Teraz nie mam się czym chwalić - ponad 30 przedłużonych książek to w końcu nie wielkie.
Jakie języki obce znasz: znam kilkadziesiąt (np. dolnośląski, wysokoholenderski, sam mam w domu kilka języków od butów, które znam całkiem nieźle - i buty, i języki). Porozumieć się potrafię w angielskim i rosyjskim.
Czy pisałeś kiedyś programy: Owszem. Mogę je pisać na poczekaniu, o, proszę - PROGRAMY.



Mac Abra

Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Pantaleon i Bonifacja.
Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: nie lubię malować ścian, nie cierpię przemeblowań, nienawidzę przeprowadzek.
Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: Arnhem - to dzięki niej zrozumiałem, że kocham strategię.
Czym chciałbyś się pochwalić: pracuję w bardzo dobrym piśmie! O! :). A poza tym mam autografy z dedykacją od Jeana Michela Jarre'a, Klausza Schulze i Edgara Froese oraz jeszcze paru innych muzyków przez duże M.
Jakie języki obce znasz: angielski (ciągle się uczę), francuski (baaardzo kiepsko, relikw z liceum), rosyjski (nieźle), polski (dobrze - I hope so...), esperanto (symbolicznie). Oprócz tego potrafię kłąć w paru innych językach (np. po japońsku).
Czy pisałeś kiedyś programy: Jasne! Ale moje największe osiągnięcie to coś w rodzaju: 10 Print „a kuku”; 20 GOTO 10. Probowałem jeszcze opanować wyższy stopień wtajemniczenia - pętlę (IF... THEN), ale gdy już byłem tego bliżej, oślniło mnie. Zrozumiałem, że programistą nie będę i dałem sobie spokój z pisananiem programów, koncentrując się raczej na pisaniu tekstów. Nie żałuję - jestem normalny!!!



Qn'ik

Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Adolf.
Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: z matematyki.
Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: nie pamiętam tytułu. U znajomego, na Commodorku - strzelało się w jakieś statki z armaty Beachhead?
Czym chciałbyś się pochwalić: wiem, kim jest Smuggler: :P
Jakie języki obce znasz: uczę się kobiecego. I kusi mnie coś łatwiejszego... Może starochirski?
Czy pisałeś kiedyś programy: tak. Potrafiły wyświetlać dużo kolorowych pikseli. I niewiele więcej.

Rome Total War

Gatunek: RTS

Podobne do: dziwnym nie jest, ale do całej serii Total War

Wymagania: PIII 1 GHz, Win 98SE/ME/2000/XP, 256 MB RAM, karta graficzna 64 MB

Ocena: 8+

Autor recenzji: eldo

Internet: www.totalwar.com

Demo: CD/DVD 11/04

Testowane na: Athlon 1700 XP, 512 MB RAM, Windows XP, GeForce 4200, (Zaskakująco dobrze)

Strona w CDA: 092

❖ **Od autora:** Hmm... gra wydaje mi się najlepsza z całej serii, najbardziej przyswajalna, a jednocześnie niżej oceniona, bo... świat znacznie poszedł do przodu od czasu Shoguna czy nawet Medievala. Poza tym nie brakuje bugów, które pewnie usuwane będą w miarę wypuszczania łatek.

❖ **Mac Abra:** W sumie nic specjalnie nowego, ale nader miło powrócić w świat Total War i to w rzymskim wydaniu. Do tego najwyraźniej ktoś zadbał o optymalizację kodu - na moim sprzęcie gra zasuwają jak pijany kozak po stepie, mimo że teoretycznie winna ledwo kuśtykać. Polecam fanom strategii z dawno nieuprzedowanych kompanii. :)

❖ **Qn'ik:** Wszystko pięknie, brak mi tylko jednego. Gdzie Asteriks? ❖ **gem:** There was a dream that was Rome... :)

❖ **Smuggler:** Eeee... wszystkie drogi prowadzą do Rzymu? Albo nie, coś mądrzejszego: Rome Total War locuta, causa finita! Ze bez sensu? Phew, a ilu z czytających zna na tyle łacną, by to dostrzec? :)



Silent Hill 4

Gatunek: survival horror

Podobne do: SH3, Project Zero

Wymagania: Win 98/ME/2000/XP; Procesor: Pentium III 1 GHz; RAM: 256 MB; Grafika: 32 MB (GeForce3 Ti/Radeon 8500), DVD-ROM

Ocena: 7+

Autor recenzji: Eugeniusz Siekiera

Internet: www.konami.com/silenthill4

Demo: na razie brak

Testowane na: Athlon 1700 XP, 768 MB RAM, Radeon 9600 Pro (1024 x 768 + detale na maksa - wyglądało pięknie, ślicznie i w ogóle... jeśli oczywiście makabra może być śliczna)

Strona w CDA: 080

❖ **Od autora:** Nie do końca udana kontynuacja najlepszego wirtualnego horroru wszech czasów. Dużo zmian - większość niestety na gorsze. Całość ratują oprawa, porywająca fabuła i ciężki klimat. Genialnej „dwójce” niestety do pięt nie dorasta.

❖ **gem:** A więc wiesz już, czemu nie walczyłem o prawo zrecenzowania... :)

❖ **eld:** Bo jesteś STUDENTEM???

❖ **Mac Abra:** Gdyby gra NIE nazywała się Silent Hill, to bym powiedział, że świetny i klimatyczny horror. A tak to mogę powie-

dzieć, że to najsłabsza część cyklu. (Choć daj Boże jak najwięcej takich „słabych” gier...)

❖ **Smuggler:** Co nie zmienia faktu, że to świetny horror, który niejednemu udowodnił, że dusza sadowi się na ramieniu, a serce idzie w pięty. Uważajcie, grając po zmierzchu [szatański śmiech].

❖ **Hut:** Ale Ha-ha-ha-hahahahahahaha czy buahahahahahahahaha?

❖ **Qn'ik:** Z serii grałem tylko w trójkę, a i ta nie przyciągnęła mnie na dużej. Jednak jasnego Silent Hilla sobie nie wyobrażam...

Następny będzie Thief z akcją dziejącą się w południe na pustyni?

❖ **Smuggler:** Gorzej. Ponoć następny Thief ma się dziać we współczesności...

❖ **Allor:** Tia, dobrze chociaż, że poki co nie zanosi się na współczesnego Neverwinter Nights 2... Ale kto wie...



Shade: Wrath of Angels

Gatunek: Akcja/TTP

Podobne do: Tomb Raider

Wymagania: Win 98SE/ME/2k/XP; procesor: 700 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB

Ocena: 6

Autor recenzji: The Bill

Internet: www.shade-game.com

Testowane na: Athlon 2000XP, GeForce Ultra 6800, 512 MB RAM (bez zająknięcia)

Demo: CD/DVD 12/04

Strona w CDA: 066

❖ **Od autora:** Nieco za dużo platformówki, a za mało myślenia. Walka początkowo może się podobać, później jednak staje się monotonna i niedopracowana. Zapowiadało się dobrze, wyszedł co najwyżej letniak.

❖ **Smuggler:** Facio z mieczem świetl... ognistym w rękach robi „kęsim” brzydkim stworom. Który to już raz? I do tego tak samo jak przedtem. Dziękuję, postoję.

❖ **gem:** Pamięta ktoś jeszcze Blade of Darkness? Gra sprzed lat, a o ileż lepsza...

❖ **Czarny Iwan:** A Die by the Sword. Też iza się w oku kręci.

❖ **Mac Abra:** Najlepszy numer jest taki, że panowie świadomie wstawili w grę coś, co uniemożliwiało jej ukończenie (jako zabezpieczenie przed „wyeknięciem” gierki podczas prac), po czym posłali mastera do tłoczni, zapominając usunąć to zabezpieczenie. I teraz bez patcha nie pograsz (do końca).

❖ **Qn'ik:** Ale Cenega ponoć specjalnie otwierała pudełka i wywalała płytki, by gra od nich wyszła już zlokalizowana i działająca. Zobaczymy, co z tego wyniknie.

❖ **Mac Abra:** Nie mam nic do Cenegi, mówię o angielskiej (i zapewne niemieckiej) edycji tej gry. Piraci słyszeli?

❖ **Allor:** Coś Cenega ma ostatnio za dużo problemów z zabezpieczeniami (vide Codename: Panzers). Ciekawe, kiedy dojdą do wniosku, że lepiej nabywców oryginałów nie wkurzać, bo zaczną się od firmy odwracać... W końcu nie po to się oryginał kupuje, by mieć potem problemy.

❖ **eld:** I to nie tanie oryginały.

❖ **Mac Abra:** Podkreśl raz jeszcze - polska wersja NIE MA opisanych przeze mnie problemów, by nie było, że oczerniam i zniechęcam.



Ghost

Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: starałbym się nie użyć imienia, z powodu którego mogłoby być przezywane w szkole i na podwórku.

Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: tapetowanie. Szlag mnie przy tym normalnie trafia.

Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: na Paceta - TIE Fighter: W ciągu 2 miesięcy zajeżdżałem na śmierć trzy myszki.

Wcześniej? FireFox i Montezuma Revenge na Atari, Syndicate na Amigę.

Czym chciałbyś się pochwalić: mam list od Jeremego Bullocha (grał rolę Boby Fetta w Star Wars), w którym pisze, że jestem pierwszym fanem z Polski, jaki do niego napisał.

Jakie języki obce znasz: angielski, niemiecki, rosyjski - wszystkie nie najlepiej, ale dogaduję się potrafię.

Czy pisałeś kiedyś programy: tak. Zaczynałem od basica na spektrum.



Eugeniusz Siekiera

Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Teofil.

Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: gotowanie. Nie znoszę pichcić. Inna sprawa, że nędźnie mi to wychodzi. Jak muszę opłacać więcej niż 2 palniki, to się gubię. :)

Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: powiem inaczej - pierwszą, przy której dorobiłem się odcisków na rękach, był Mortal Kombat na automacie. Straciłem małą fortunę na zetonach, ale dzięki temu przez jakiś czas wymyślałem na osiedlowym salonie. :)

Czym chciałbyś się pochwalić: kolekcja? Hmm, książek mam sporo. A najcenniejsza? Niemieckie wydanie Nietzschego - „Dzieła zebrane”, z 1930 roku. Stan idealny.

Jakie języki obce znasz: uczyłem się niemieckiego, francuskiego (ohyd), angielskiego, greckiego i łaciny. Gorzej ze znajomością. :)

Czy pisałeś kiedyś programy: na ZX Spectrum i Commodore 64. Proste gry tekstowe w Basicu. Nic poważnego, ale ile przy tym frajdy było...

Shadow Ops: Red Mercury

Gatunek: FPS

Podobne do: Medal of Honor, Spec Ops

Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, procesor: 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

Ocena: 7+

Autor recenzji: Qn'ik

Internet: www.atari.com/shadowops/

Testowane na: Athlon 2200XP, GeForce 4Ti, GB RAM (działało świetnie w najwyższych detalach)

Demo: DVD 12/04

Strona w CDA: 096

❖ **Od autora:** Gra przypomina bardzo kino akcji, ze wszystkimi jego wadami i zaletami. Przyznaję jednak jeszcze jedną - pozwala oświadczyć się jak Rambo. A z tej perspektywy wiele wad scenariuszowych nie ma już żadnego znaczenia.

❖ **Mac Abra:** Taki zręcznościowy Black Hawk Down albo (jak ktoś jeszcze pamięta) Spec Ops. I na zasłużonym engine'ie. :) Strawne, o ile nastawicie się na strzelankę.

❖ **Smuggler:** I o ile przeżyjecie brak save-pointów w obrębie misji. A to naprawdę ciężko tu przeżyć.

❖ **gem:** Mogło być gorzej. Z drugiej strony - mogło być lepiej.

❖ **Smuggler:** Można Geminiemu zarzucić wiele rzeczy, ale nie to, że jest niezdecydowany. :)

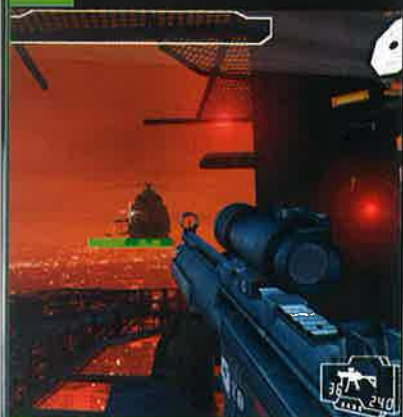
❖ **Qn'ik:** Z drugiej strony - może i jest.

❖ **eld:** Cóż, gem to STUDENT i wszystko jasne!

❖ **Allor:** Albo też, że nie jest zdecydowany... albo zdecydowany inaczej... albo... ale - to rada dla niezdecydowanych - gra jako strzelanka jest niezła.

❖ **Hut:** Ale Far Cry to nie jest, no sorry wicz...

❖ **Smuggler:** Ba, to nawet nie jest Shadow of Far Cry - po porównaniu obu gier można tylko powiedzieć OPS!



Sherlock Holmes: Case...

Gatunek: klasyczna przygodówka

Podobne do: Sherlock Holmes: Rose Taroo, Podróż do wnętrza Ziemi.

Wymagania: PIII800, 256 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 9x/00/ME/XP

Ocena: 7

Autor recenzji: EGM

Internet: www.ubi.com

Testowane na: sprzęcie z 3x mocniejszym niż wymagany. Gra chodziła równie gładko jak rok dedukcji Sherlocka

Demo: dostępne w Sieci

Strona w CDA: 104

❖ **Od autora:** Niezła gra przygodowa dla tych, co lubią myśleć. Innym nie polecam. Tajemnica zapętała się niczym lina w dionio podpiętego majtka, przepytanie świadków jest nużące (a nie da się zastosować innych metod perwersji... nie, perswazji).

❖ **Mac Abra:** Wiktoriański klimat opowieści imię Conana Doyle'a oddano zaiste bardzo ładnie.

❖ **Smuggler:** Tak, tylko by w to pograć, trzeba też być wiktorianiskim dżentelmenem - tzn. mieć sporo wolnego czasu (więc i kasy na koncie), odczuwając spleen popijać herbatkę z odrobiną mleka (brrr) albo sączyć szkocką whisky w klubie, przeglądając np. „Timesa” w wygodnym fotelu... i leniwie sobie wędrować przez owe wiktorianiske lokacje. Z tego wszystkiego mam tylko szkocką whisky. Ergo: raczej nie zagram, wystarczy mi demo.



Star Wars: Battlefront

Gatunek: FPS (głównie online)

Autor: gem

Ocena: 8

Podobne do: serii Battlefield (1942, Vietnam)

Wymagania: Windows 98SE/ME/2K/XP, 1 GHz, 256 MB RAM, 64 MB VRAM, uwaga: DirectX 9.0c

Testowane na: P3 2GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM (doskonale nawet przy najwyższych ustawieniach)

Internet: www.lucasarts.com/games/sw-battlefront/

Demo: nie ma

Strona: 060

❖ **Od autora:** Battlefield Star Wars - tak właśnie w trzech słowach można opisać Star Wars: Battlefront. Jej twórcy - Pandemic Studios - bezceremonialnie wykorzystali sprawdzony już wzorzec first-person shootera z podziałem na klasy i wykorzystaniem pojazdów. Wymienione zostały jedynie elementy: z autentycznych na znane z filmów i innych gier Star Wars sceny oraz armie i ich wyposażenie. To jednak wystarczyło, by odnieść sukces: Star Wars: Battlefront w drugim tygodniu sprzedaży wspięła się na pierwsze miejsce listy sprzedaży wszystkich platform. Jeśli teraz LucasArts nie zapomni o swym najmłodszym dziecku - Battlefront ma przed sobą jasną przyszłość.

❖ **Mac Abra:** Cóż, miło będzie sobie postrzelać do szturmowców albo (w zależności od nastroju) rebeliantów tudzież paru innych stron i nacji. Popieram. :)

❖ **Smuggler:** A ja nie, bo nie mam w domu Internetu, a w pracy czasu, by pograć przez sieć. Zaś bory jak te buty głupie są, więc singlowcy mogą sobie odpuszczać.

❖ **eld:** W BF 1942 czy Vietnam bory były/są dużo głupsze, a jednak wychwalałeś je pod niebiosa. A wracając do tematu... gdyby nie ta cena - z chęcią stałbym się właścicielem SW: B, co by sobie po sieci

Allor

❖ Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: @, choć jeden Chińczyk ostatnio próbował. Wyperswadowali mu to jednak z głowy, bo akurat malpki wśród swoich krzaczków oficjalnie nie mają.

❖ Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: bo ja wiem... w zasadzie jeśli nie muszę, prac domowych nie robię. Dość często jednak muszę i takie publiczne oświadczenie nie wyszłoby mi na zdrowie.

❖ Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: Saboteur na ZX Spectrum.

❖ Czym chciałbyś się pochwalić: z natury skromny jestem, ale parę własnych fotek uważam za całkiem udane, no i mam autograf Mamoru Oshii na DVD-ku z GIG'em. :)

❖ Jakie języki obce znasz: angielski w stopniu do wszystkiego mi wystarczającym plus japoński i rosyjski w stopniu niewystarczającym.

❖ Czy pisałeś kiedyś programy: klasa informatyczna w liceum i studia informatyczne sugerują, że i owszem. Ale jak wspominałem, skromny jestem, więc chwalić się nie będę. :P



Hut Sędzimir

❖ Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Hut?

❖ Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: hm... Przepychania zatłkanej toalety. Wyrzucania rzeczy byleż dziewczyny. :)

❖ Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: pewnie coś na C-16, ale nie pamiętam. Na C-64... może Commando. Albo Green Beret. Na Amidze - większość produkcji. A na PC na pewno jakiś RPG.

❖ Czym chciałbyś się pochwalić: chwalipięta w kacie stała.

❖ Jakie języki obce znasz: jak znam, to już nie są obce, prawda? Czyli - żadnego.

❖ Czy pisałeś kiedyś programy: oj, to jak wyciąganie szkieletów z szafy. Sporo. Zaczęło się od animacji w Ascii - np. gra w kosza. Potem były gry edukacyjne dla brata, np. Policja Batmanów. Potem na Amidze sporo niedokończonych rzeczy w Amosie. Najbardziej zaawansowany projekt - samochodowa strzelanka z widokiem z góry. Działało już sterowanie autem, strzelanie, były przygotowane grafiki. Stałem na algorytmach SI i już gry nie dokończyłem. Byłby hicior: Damn!



gem

❖ Jak NIGDY nie dałbyś na imię swojemu dziecku: Bevis, I Deidre. Kto kojarzy, ma pełne prawo wynagrodzić się piweczkiem. :)

❖ Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: mogę robić wszystko. A cerować skarpet i tak nigdy nie zamierzałem...

❖ Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: gra wstępna... :P I Moon Patrol na coin-slotach.

❖ Czym chciałbyś się pochwalić: o tych rzeczach się nie mówi... :P

❖ Jakie języki obce znasz: francuski. :P

❖ Czy pisałeś kiedyś programy: nie, Ale umiem opisać programy. I zaprogramować pralkę. I swój sukces.

❖ **Allor:** Jeśli EGM daje przygodówce tylko 7, radziłbym trzymać się od niej z daleka...

❖ **Mac Abra:** Bo się wpieniał na animki i niektóre zagadki, resztę chwalił. Swoją drogą, faktycznie nie pamiętam, kiedy to dał porządną przygodówkę mniej niż 8. :)

❖ **Qn'ik:** Stary Iwan mocno śp... Ups, przepraszam, pomyliłem wątki.

❖ **Czarny Iwan:** Oj, bo palnę w ucho i będę mnie potem obrońcy praw zwierząt ścigać. :)

❖ **Smuggler:** Chcesz publicznie bić Qn'ika? Ffffstyd!!!



postrzelać.

Ten klimat

znany z dzie-

ciństwa...

❖ **Qn'ik:** Ja

Internet w

domu mam,

choć gorzej

z wolnym

czasem. Tym

niemniej -

obserwując

grającego

Gema przypomniałem

sobie piękne

czasy, gdy

byłem zafascynowany

tym jakże urokliwym

światem...

❖ **Allor:** Wadę

gra ma tylko

jedną, no, właściwie

dwie. Po pierwsze

- czemu w Polsce

premiera wersji

angielskiej (wersji

PL nie ma i nie

będzie) odbyła się

poźniej niż na

Zachodzie? Po

drugie - czemu

jest równie droga,

co na Zachodzie?

Ale jeśli jesteś

maniakiem SW,

grę mieć musisz.

Klimat rządzi!

❖ **Constanty:** Luzik,

spokisik. :)

A tak poważnie -

możliwość rozegra-

nia tych wszystkich

wielkich bitew

samemu... Naprawdę

wielka rzecz!!!

Warhammer 40.000: Dawn of War

Gatunek: RTS

Autor: gem

Ocena: 9 i znak jakości

Podobne do: StarCrafta, Warcrafta III

Wymagania: P3 1,4 GHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM

Testowane na: Athlon 2 GHz, 512 MB RAM; 128 MB VRAM (w najwyższych ustawieniach, w zbliżeniach mylnów - gubi klatki)

Internet: www.dawnofwargame.com

Demo: CD/DVD 12/04

Strona: 084

Od autora: Dawn of War nie próbuje, jak poprzednie gry osadzone w świecie Warhammera 40.000, przekładać wiernie reguł stołowego oryginału. Przeciwnie - bierze z nich tylko tyle, ile niezbędne, by stworzyć strategię czasu rzeczywistego satysfakcjonującą wszystkich fanów tego gatunku, bez względu na to, ile (nie) Codexów i figurek trzymali w dłoniach. Relic zdołał także pogodzić ogień i wodę - i głębi taktycznej odpowiada niesamowita wręcz oprawa graficzna. Mówiąc prościej: Dawn of War to mistrzostwo nie tylko treści, ale i formy!

Mac Abra: Jak nie lubię Warhammera (nie wiem czemu, po prostu nie lubię), tak tę grę polubiłem od razu. Hm, czy mogę teraz uciwie powiedzieć, że nie lubię Warhammera? Eeee... nieważne. Ważne jest to, że gra jest świetna i do tego (co regułą dla strategii nie jest) ładnie zrobiona.

Czarny Iwan: Gemini oszalał na punkcie tej gry! Oszalał!!! Ulaaaaa!

Eld: BEZPODSTAWNIE. Trochę się naoglądałem, jak grał - i sorry, ale w tej grze nie ma nic fantastycznego. Ja wiem, że fani i tak dalej, ale to jest po prostu średniej klasy RTS.

Smuggler: RTS tak - ale klasy zdecydowanie wyższej. Qpa... fajnych pomysłów. A to intro... mmm...

Allor: Relic... Może ich obecne dzieło nie jest aż tak dobre jak Homeworldy, ale obok Ground Control II to obecnie najlepszy naziemny RTS. Szkoda tylko, że kampania dla singla to w zasadzie tylko wstęp do gry online, a nie każdy ma przecież dobry dostęp do Netu.

Hut: Mogę do tego dodać tylko - jol!



Czarny Iwan

Jak NIGDY nie dalbyś na imię swojemu dziecku: Jan Maria.

Jakiej pracy domowej nie chciałbyś nigdy wykonywać: mycie okien mało mnie pociąga, w zasadzie inne prace domowe też. :D

Pierwsza gra, od której nie mogłeś się za nic oderwać: oj, było ich kilka, ale taka, w którą grałem non stop 65 godzin na 3 doby to Cywilizacja.

Czym chciałbyś się pochwalić: mam sporo banknotów z różnych, egzotycznych części świata, np. Surinamu. Gdy tak szeleszczą w dłoni jakoś tak ciepło się robi na sercu, heh.

Jakie języki obce znasz: na studiach musiałem zdać grekę, co to była za mordęga. Na świecie jest jakieś 5000 języków, wciąż się zastanawiam, których się jeszcze nauczyć. :D Czy pisałeś kiedyś programy: tak, na informatyce w szkole średniej, i wystarczyło mi na całe życie.

Gra zgodna z prawdą historyczną!

opracowana we współpracy ze stowarzyszeniem weteranów „Normandie Memoire”



Wciel się w dowódcę Aliantów lądujących na plaży Omaha.

Rozwijaj doświadczenie dowódców decydujące o losie jednostek!

Wykorzystaj ponad 60 jednostek, aby odnieść bezwzględne zwycięstwo.

Używaj historycznych strategii alianckich lub zaplanuj własną taktykę.

Przeprowadź swoich ludzi cało przez kolejne krwawe bitwy!



Dynamiczny rozwój kampanii w zależności od postępów w każdej z misji.

12 misji w 3 kampaniach w trybie SinglePlayer oraz do 8 graczy w grze wieloosobowej.

Nieograniczona liczba map w grze sieciowej dzięki intuicyjnemu edytorowi!

Nowoczesny silnik 3D oferujący szczegółowy model uszkodzeń, rewelacyjne efekty specjalne oraz realistyczne animacje jednostek.

Zaawansowana inteligencja komputerowego przeciwnika.



PC CD-ROM



DIGITAL REALITY

MONTE CRISTO
www.montecristogames.com

www.techland.pl
sprzedawca wysyłkowy

SMUGGLER

POD OBSTRZALEM



1. Jeśli redakcja to zestaw komputerowy, to Smuggler jest...

Mac Abra: Pokrowcem na klawiaturę. Rzuca się w oczy - a w sumie nic konkretnego nie robi. :)

Qn'ik: Zestawem z wadliwą pamięcią. :)

Ghost: Starym, zakurczonym, rzęzącym zasilaczem.

Hut: Prockiem XT.

gem: Łącznikiem stałym zintegrowanym z fatalnie skonfigurowanym Outlookiem, otwartym na sztywno na p.r.g.k.

eld: Starą, zakurzoną dyskię 5,25 cala. Taką z czasów Kiclasoft i "cracked by Lifter". :)

Allor: Kartą I/O z czasów, kiedy jeszcze takie cuda się do komputera ładowało.

Czarny Iwan: Zdemontowaną obudową.

2. Bohatera/potwora z jakiej gry przypomina?

Mac Abra: Mentalnie - Garfielda. Fizycznie - też, ale mniej. Nie jest rudy i w prążki.

Qn'ik: Telecubisia (naprawdę nie mam innych pomysłów...).

Ghost: Pajęczycę Teklę z „Pszczółki Mai”.

Hut: Harry'ego Pottera z 18 tomu.

gem: Małpę-chowańca z Black & White'a.

eld: Duke'a z Duke Forever; czyli ktoś, coś o nim słyszał od wielu lat, a nikt nie widział.

Allor: Niewidzialnego zabójcę - że faktycznie istnieje, widać tylko po efektach jego działania.

Czarny Iwan: Błoba zabójcę.

3. W jakim świecie gry i ew. jako jaka rasa chciałby się jak ryba w wodzie?

Mac Abra: W jakiegokolwiek, gdzie piją whisky i cenią koty.

Qn'ik: W grze słownej.

Ghost: Myślę, że w tych gierkach o sąsiadach z piekła rodem jako broń ostateczna byłby niezły.

Hut: Skryba w jakimś RPG-u.

gem: W bierkach. Jako bosak (bo na wszystkich nas ma haka...).

eld: Jakiś NPC w byle jakim erpegu.

Allor: Symulatorze wędkarza jako ryba w wodzie.

Czarny Iwan: Jako dowódca pancernych zagonów w Code-name: Panzers.

4. Największa zaleta

Mac Abra: Skupia na sobie uwagę antyfanów, dzięki czemu reszta redakcji ma święty spokój.

Qn'ik: Bez niego to pismo byłoby zupełnie inne. Może nawet gorsze. :)

Ghost: Sam fakt, że jest. A w dodatku jest - jaki jest.

Hut: Oprowadza wycieczki (znaczy się wycieczki mają taką nadzieję).

gem: Stanowi barierę pomiędzy komfortem redakcji, a horrorem życia na zewnątrz.

eld: Kiedyś był równym gościem...

Allor: ...to właśnie na niego polują wycieczki, więc reszta ma względny spokój.

Czarny Iwan: Pięknie mówi: długo i dobrze się przy tym spi.

5. Największa wada

Mac Abra: Siedzi na wszystkich możliwych i niemożliwych forach dyskusyjnych. Aby zresztą tylko siedział...

Qn'ik: TOTALNIE olewa wszystkie formalne sprawunki. I ma bardzo wybiórczą pamięć.

Ghost: Bardzo głośno wzywa świętą cierpliwość, gdy dostanie kolejny taki sam list od koleśka nie czytającego FAQ-u.

Hut: Potrafi przeklinać gorzej od Elda.

eld: Właśnie, psuje mi opinię...

gem: Zmonopolizował rynek czytelniczek, które kochają jego, a nie nas. :(

Allor: ...a jak nie mogą go znaleźć, zaczynają się wszystkich wypytwać „gdzie jest Smuggler?”.

Czarny Iwan: Nie nadaje się na pakernię.

Komentarz Smugglera: Największym powodzeniem wśród fanek cieszy się niewątpliwie Czarny Iwan...

Przynajmniej sądząc z ilości prób o jego fotkę, jakie dostaje. A przeklinanie? Cóż. Eld kłnie nieustannie, a ja rzadko, ale jak już zacznę, to radzę się chować (bluzgam silią [dosłownie] i żółcią [przenośnie, choć jak się wkurzę na maksa, to i dosłownie też mogę]).

6. Dlaczego dałbyś mu podwyżkę?

Mac Abra: Bo go lubię. Najbardziej z całej redakcji. Hut: Trudno go nie lubić.

Qn'ik: Bo nam go jeszcze podkupią?

Ghost: Bo stara, dobra whisky jest dosyć kosztownym nabytkiem.

gem: Te wszystkie czytelniczki, z którymi musi się spotykać... Każdy wie, że WoolHoo bezpłatnie jest w istocie droższe niż to kupowane... :P

eld: Może wtedy by nam postawił to piwo, które obiecuje od wcześniej wosny...

Allor: Bo jest ulubieńcem Mac Abry - a z nim lepiej nie zaczynać. :)

Czarny Iwan: Bo mógłby sobie wreszcie powiększyć basen w domu do olimpijskich rozmiarów.

7. Dlaczego nie dałbyś mu podwyżki?

Mac Abra: Nie może zarabiać więcej niż ja. To nie wychowawcze!

Qn'ik: Jeszcze by się rozpił drogimi alkoholami?

Hut: Plus kosztowny odwyk na Bali. Nie, nie, nie dałbym mu podwyżki.

Ghost: Bo mógłby złagodzić.

gem: Jeszcze więcej wielbicielek?...

eld: Po co? Dorobił się już, szmuglując whisky.

Allor: A po co się sprzeciwiać metodom wychowawczym Mac Abry?

Czarny Iwan: Bo by się zamienił w Garfielda.

8. Cecha charakterystyczna

Mac Abra: Nieustannie w dobrym humorze, co wplenia Elda. :)

Qn'ik: Olewactwo i beztroska. Ale poza tym bardzo inteligentny skurczybyk.

Ghost: Garfield, wisielczy humor, sterty listów na biurku i setki maili w skrzynce, czasem ekstremalnie komentarze odnośnie polityki i życia w naszym pięknym kraju.

Hut: Łypie.

gem: Uosobienie CD>Action. Niezależny i niepokorny.

eld: Optymizm. Absolutnie niczym nie podparty optymizm.

Allor: Wiara w ludzi. Znaczący się wierzy, że żaden (anty)fan go nie przydybie na ulicy.

Czarny Iwan: Nieoprawny optymista z tendencją do histerii tuż przed deadline'em.

Komentarz Smugglera: Po prostu wychodzę z założenia „a jeśli będę się martwić, to coś to pomoże?” ew. „nie będę się martwić na zapas, bo jak coś się złego stanie, to na pewno będę miał wówczas dużo czasu na martwienie się. A jak nie - to po co sobie psuć humor na zapas?”. Polecam tę filozofię życiową, znacznie zmniejsza ryzyko zawalu, wrzodu żołądka itd. Eld i Gemini nie stosują - i ile gastroskopii w życiu już zaliczyli, a?

Komentarz zaInteresowanego: Cóż mogę powiedzieć na koniec: jeśli mnie chwiał, to na pewno piszę prawdę. Ale za to, jak się czeplają i wyrykają wady, to na pewno też mają rację. Szczerze mówiąc, mogą o mnie mówić, co tylko chcą - bo ja i tak się tym nie przejmuję. Cokolwiek o mnie się mówi i tak ma to niewiele wspólnego z tym, jaki jestem naprawdę... :)

Aha - faktycznie będę musiał postawić im to piwo. Zapomniałem po prostu, biję się w klatę.

Twój wybór

tracer

Trzymaj linię



Ultra Soft



Ultra Media

Ultra Touch



Klawiatury typu FLAT

PRODUCENT: LUCAS ARTS
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 169 ZŁ
WWW.LUCASARTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

Słaba AI sprawia, że tryby single player służą wyłącznie jako trening przed pojedynkami online.

GEM | MOC BITEW JEST PRZED WAMI!

STAR WARS BATTLEFRONT™

21 września 2004 był prawdziwym świętem dla wszystkich fanów Star Wars naszego sektora Znanej Galaktyki. Właśnie w tym dniu, po wielu latach oczekiwania wydana została „The Original Trilogy DVD”. Gracze wszęch platform jednak mieli jeszcze jeden powód do radości. Dokładnie tego samego dnia odbyła się światowa (w Polsce - jak zwykle - trzy tygodnie później) premiera Battlefront, kolejnej gry Star Wars, o której wiadomo, że ma przyszłość!

Star Wars: Battlefront to first-person shooter, który najkrócej określić można jako interaktywny przewodnik po bitwach Star Wars, bądź też - jeszcze prościej (i złośliwiej) - Battlefield Star Wars. To ostatnie dlatego, że już po kilku chwilach gry nikt nie może mieć najmniejszych wątpliwości, jaka to inna słynna seria stanowiła wzorzec Battlefront. Zresztą nic złego we wzorowaniu się na najlepszych. Zwłaszcza gdy efekt finalny w niczym nie przypomina porażki wcześniejszego lucasartsowego „zapomnienia”, które do historii gier komputerowych przeszło pod nazwą „Age of Star Wars”, a ściślej - Star Wars: Galactic Battlegrounds.

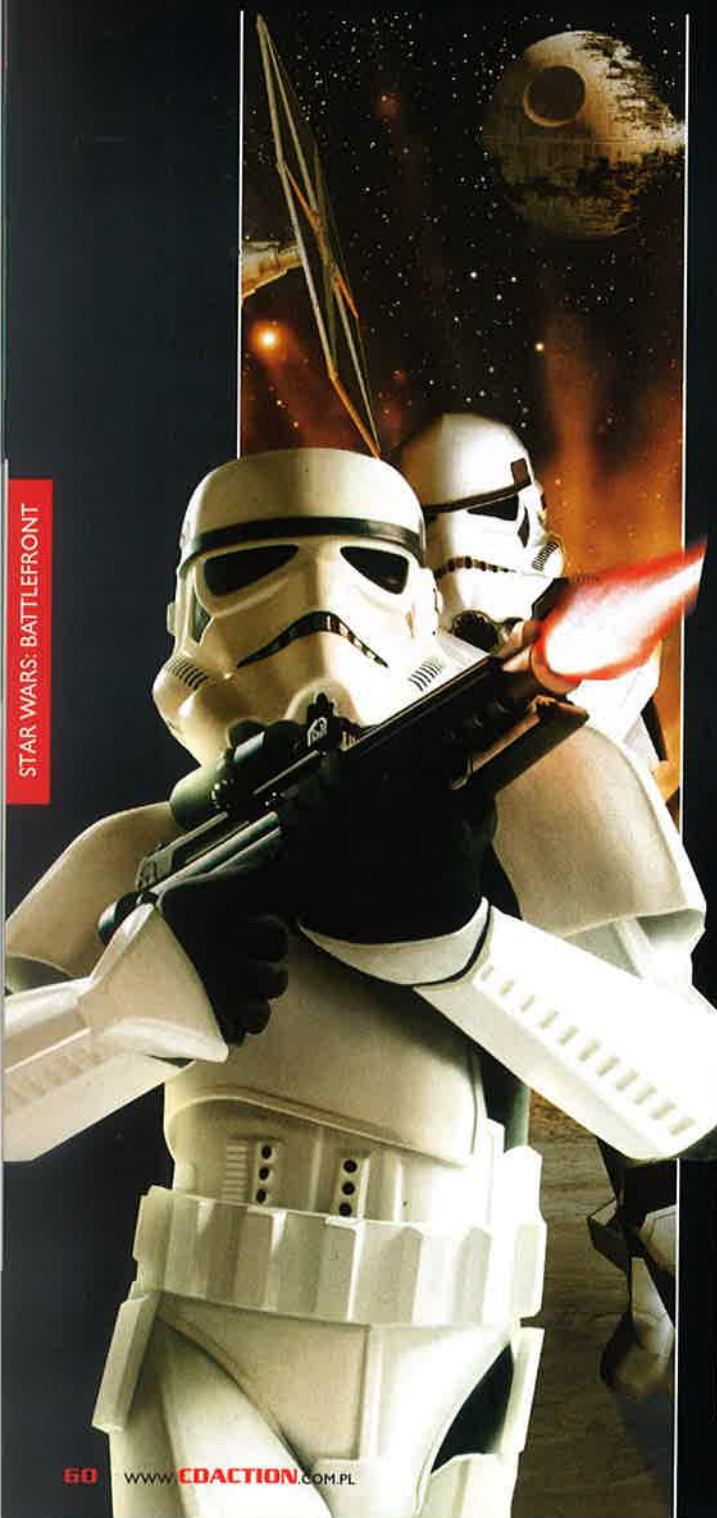
Battlefield Star Wars

Star Wars: Battlefront, jak już wiemy, to w najprostszym ujęciu Battlefield w uniwersum

Star Wars. Stwierdzenie takie uzasadnia fakt, że powiela te same założenia - walki toczą się na rozległych mapach przy wykorzystaniu zarówno piechoty (różnych specjalizacji), jak i dostępnych wszystkim graczom pojazdów. Celem bitew jest zdobywanie i kontrolowanie punktów kluczowych na mapie. Zwycięstwo odnosi strona, która zdoła przez 20 sekund utrzymać wszystkie punkty kluczowe bądź też „wykrwawić” przeciwnika, niwelując jego liczbę „biletów do wojska” umożliwiających respawn.

Zasadniczą różnicą pomiędzy nimi jest jednak to, że o ile seria Battlefield koncentruje się na konfliktach niemal współczesnych, w Battlefront wszystko dzieje się „dawno, dawno temu w odległej galaktyce”, w bliskich sercu fana scenariach i przy wykorzystaniu gadżetów znanych z

STAR WARS: BATTLEFRONT



filmów i wcześniejszych niezliczonych gier Star Wars.

2 razy po 2

Battlefront łączy w jedną całość elementy obydwu trylogii - tej oryginalnej, wydanej w końcu w wersji DVD, oraz prequeli - Mrocznego Widma, Ataku Klonów, Revenge of the Sith. A to oznacza, że pozwala na grę w formacjach aż czterech armii - Imperium, Sojuszu Buntowników, Federacji Handlowej-Republiki. Niestety, połączenie nie jest do końca harmonijne - walki w Battlefront odbywają się wyłącznie „po filmowemu”, tj. parani Imperium-Buntownicy, roboty-klony. Nienoznizła jest więc np. zabawa w Palpatine'a, mająca na celu przetestowanie skuteczności armii klonów Jango Fetta w starciu ze swymi późniejszymi pupilami - Szturmowcami Imperium Galaktycznego. Nieprzejednana postawa LucasArtsu sprawia także, że trudno oczekiwać, by do chwili udostępnienia graczom narzędzi edycyjnych coś się miało w tej materii zmienić.

Kampanie historyczne

Star Wars Battlefront umożliwia grę zarówno usieciowionym (do 32 graczy i nawet więcej w dobrze skonfigurowanym LAN-ie), jak i tym pozbawionym dostępu do skarbów i śmieci Internetu. Różnicę stanowi jedynie jakość doznań, które w trybie single player są mocno zubożone za sprawą niezbyt imponującej AI komputerowych przeciwników - botów. Najbardziej podstawowym trybem jest Instant Action, pozwalający wziąć udział w pojedynczej bitwie (naturalnie wybór scenerii - łącznie 16 map na powierzchni 10 planet - i strony konfliktu pozostawiony jest graczowi).



Znacznie popularniejsze są jednak dwa pozostałe tryby: **Historical Campaign** i - zwłaszcza - **Galactic Conquest**. W pierwszym z nich gracz zmuszony jest rozegrać kilka bitew na sposób zgodny z filmową rzeczywistością, w której zaistniały po raz pierwszy. Plusem tego rozwiązania są filmiki i odprawy. Minusem - wymuszone zmiany stron, by dopasować kampanię do „faktów historycznych”. To właśnie dlatego walki w okresie Ep. III zawsze zaczynamy jako „roger roger” Federacji Handlowej od ataku na Naboo po to tylko, by skończyć jako Clone Trooper na polach Rhen Var - lodowej planety, która posłużyła jako do ważkich zdarzeń w filmowym Revenge of the Sith.

Podbój Galaktyki

Perłą wśród trybów gry w Battlefront jest jednak tryb **Galactic Conquest** (zabawne, że istnieje starwarsowa modyfikacja Battlefield 1942 o tym samym tytule). Ten rozgrywa się na ograniczonej liczbie planet (po dwie mapy na każdej z nich) w kampanii, w której wcześniejsze dokonania mają faktyczny wpływ na losy późniejszych bojów! To dlatego, że podbicie obydwu obszarów każdej z planet zapewnia stronie, która tego dokonała, jakiś niebagatelny bonus w późniejszych spotkaniach. Może to być, jak w przypadku Tatooine, pomoc potężnego NPC-a Jedi - Lorda Vadera bądź Luke'a (a w okresie Ep. III Hrabiego Dooku oraz Mace'a Windu).

Inne do wyboru to np. trening jednostek zapewniany im lepszą celnością albo powolne regenerowanie zdrowia, zakłócanie podręcznych map taktycznych przeciwnika (rów-



Patrz, słuchaj i... podziwiaj!

Battlefront stworzono w oparciu o nową autorską technologię Pandemic, zdolną wykorzystywać bump-mapping i dynamiczne oświetlenie (świetne eksplozje!). To plus dobre (i znane!) modele jednostek sprawia, że graficznie Battlefront, choć bez wątpienia nierówny FarCry'owi, naprawdę może się podobać. Świetne wrażenie sprawia także technologia rag-doll, animująca w wiarygodny sposób ciała. Standardowo też dla gier sygnowanych nazwiskiem Lucasa wysłuchanie jest audio - tak oryginalny soundtrack Johna Williamsa, jak i efekty specjalne i „taunty” walczących

Star Wars: Knights of the Old Republic II - The Sith Lords - sequel jednej z najlepszych role-playing wszech czasów. Dzieło Obsidian Entertainment, ludzi,

dzięki którym świat poznał Fallouta i Planescape Tormenta, ma szansę przebić swego uznanego i utytułowanego poprzednika. Premiera The Sith Lords - w lutym.

Star Wars: Republic Commando - shooter taktyczny a la Rainbow Six (zwłaszcza konsolowe Rainbow Six 3). Pozwoli się on wcielić w członka cztero-

osobowej grupy specjalnej Armii Klonów, wykonujących akcje wymagające nadzwyczajnej precyzji i... dyskrekcji. Premiera Republic Commando - także w lutym.

Inne gry Star Wars, których możemy oczekiwać w 2005 r.: Star Wars Lego (tytuł roboczy) oraz Star Wars: Episode III game (tytuł roboczy). Więcej o nich - wkrótce.

A jest coś nowego?

Mimo niewątpliwego podobieństwa do serii Battlefield w Battlefront można odnieść wrażenie, że to nie jest zwykła gra. Należy do nich np. pozostawianie przez ginących żołnierzy z białą flagą, dzięki czemu ocala się nie tylko "obozowca" w jednym miejscu z wienią snajperką w rękach, ale także aktywnie atakować. Interującym pomysłem jest także podpięcie granatów (detonatorów termicznych) pod prawy przycisk myszy, dzięki czemu one naprawdę zawsze są pod ręką.

noznaczne śmierci na mapach o gęstym poszyciu) czy sabotaż sprawiający, że pojazdy przeciwnika wchodzą w grę uszkodzone.

4 razy 4 plus 1

Walki w Battlefront rozpoczynamy nieodmiennie od wyboru specjalizacji naszego chwilowego alter ego. Każda z czterech stron konfliktów galaktycznych dysponuje czterema odpowiadającymi sobie klasami. Podstawą każdej grupy jest piechur, np. szturmowiec - dobry we wszystkim, świetny - w niczym. Drugą z klas jest operator broni ciężkiej, np. pancernicy przeznaczonej do zwalczania pojazdów. Kolejną

tożce w Battlefield, jako mobilne spawn-pointy). Dodatkowo istnieje kilka jednostek latających - TIE Fighters i TIE Bombers oraz ich odpowiedniki - X i Y-Wings, ale także myśliwce droidów i Jedi, a nawet transportowce.

Naturalnie każdy z pojazdów, prócz zalet, ma także słabsze strony. Pojazdy powietrzne są szybkie, ale słabo opancerzone. Ponadto trzeba wprawy w posługiwaniu się nimi (zwłaszcza jeśli próbować posługiwać się nimi klawiaturą i myszą, a nie joystickiem). Z kolei jednostki naziemne, typu AT-AT dysponują sporą siłą ognia, ale zdolne są strzelać rzadko. Niemniej dobrze ustawiony AT-ST może solidnie zmniejszyć liczbę dostępnych rebelianckich 'reinforcements', co też, nawiasem mówiąc, prowadzi często do 'spawn-killingu', tj. czatowania na spawnujących graczy i natychmiastowe ponowne odsyłanie ich na ekran oczekiwania...

AI bez I

Niewiele dobrej woli trzeba, by zauważyć, że Battlefront, tak jak seria Battlefield, na dobrą sprawę nie istnieje poza trybem multiplayer. Powód jest ten sam w obydwu przypadkach - słaba AI sprawiająca, że boty są równie niekompetentne, co głupie. Nie są w stanie nie tylko koordynować akcji, ale także samodzielnie walczyć, dzięki czemu gracz ma zwykle niewielkie kłopoty, by ich eliminować całymi grupami. Nie potrafią także właściwie ocenić sytuacji, przez co niczym szczególnym jest widok sprzymierzeńców okupujących zupełnie niepotrzebnie wieże laserowe czy AT-ST niezdolnego przekroczyć most (na szczęście można go bezkrytycznie przejechać z ręką nieradzącego sobie z nim bota). Jedynym wyjątkiem od tej niechlubnej reguły nieudolności jest zachowanie rebelianckich operatorów harpu-

- zwiadowca/snajper potrafiący koordynować ostrzał z orbity. Ostatnią - pilot/kierowca zdolny także tworzyć wieżyczki laserowe oraz leczyć sprzymierzeńców i uzupełniać ich zapasy amunicji. Prócz tych podobnych do siebie czterech klas (istniejące różnice da się zamknąć w stwierdzeniu: kosmetyczne), istnieje jeszcze profesja piąta - charakterystyczna dla każdej ze stron. Rebelianci dysponują wsparciem Wookiech, Republika i Imperium - żołnierzami z plecakami rakietowymi, Separatyści wreszcie - osławione roboty-kule - droideki.

Zróznicowanie klas nie jest jedynym elementem przywołującym na myśl rozwiązania obecne w serii Battlefield. Innym jest sygnalizowane już wykorzystanie pojazdów. Tych jest w Battlefront ponad 30 - od tauntauów i kaadu poprzez śmigacze i snow-speedery, po broń ciężką, jak AT-AT lub AT-TE (te ostatnie służą także, jak transpor-





na w snowspeedarach na Hoth, które faktycznie zdolne są opłacać nogi AT-AT powodując ich zniszczenie! Mimo to jednak ogólnie słaba AI sprawia, że tryby single player służą wyłącznie jako trening przed pojedynkami online.

Inne braki

Słaba AI to jednak wcale nie koniec słabszych składowych Star Wars: Battlefront. **Nie może np. podobać się design części map.** Weźmy na przykład Bespin z jego centralnym korytarzem, w którym głównie toczy się walka (i to nawet pomimo możliwości wykorzystania na napię myśliwców i bombowców - TIE Fighterów i Bomberów w przypadku Imperium oraz X i Y-Wingów dla Sojuszu!). Inne z map z kolei - jak Yavin IV i Endor - są niemal niegrywalne, gdyż przeciwnicy upraszczają grafikę do poziomu „niebo i ziemia”, pozbywając się blokującej pole widzenia roślinności.

Jeszcze inny mankament - przyzwolenie na spawn-killing - został już zasygnalizowany wcześniej. Chodzi o to, że na dobrą sprawę nie ma potrzeby zmagania się o punkty kluczowe, bo równie, a może nawet bardziej skuteczne jest eksterminowanie spawnujących, pozbawionych jakiegokolwiek ochrony graczy. To przeoczenie (bo chyba nie świadoma decyzja twórców) jest tym dziwniejsze, że chwilowa nietykliwość obecna jest w grach już od czasów Quake'a. Z drugiej strony, nie sposób nie przyznać racji mówiącym, że spawn-camping to także jakaś taktyka...

Dziwi także brak wewnętrznej wyszukiwarki gier: Battlefront zdaje się na oprogramowanie dostarczane przez GameSpy Industries, którego wskutek nie tak dawnej afery, nie darzę zaufaniem. Brak wreszcie obecnej w wersjach na konsole funkcji przesyłania głosu przez Internet (Voice Over IP). Te ostatnie braki zdają się świadczyć o tym, że

Battlefront rzeczywiście musiał zdążyć na premierę filmowej trylogii DVD, przez co nie miał szans na ten ostateczny mistrzowski szlif.

Rozmach i filmowość

Braki nie są jednak w stanie zmienić faktu, że dla dysponujących dobrym łączem z Internetem Battlefront będzie propozycją naprawdę godną uwagi. Szczególnie z uwagi na **rozmach i filmowość akcji**. Naprawdę nie sposób nie być podekscytowanym na widok kroczących ciężko i nieustannie plujących ogniem AT-AT. Zwłaszcza na Hoth, mapie wiernie odwzorowującej lodową planetę, złudzenie „bycia tam wtedy” jest wręcz niesamowite! To dlatego, mimo początkowego rozczarowania brakiem istotnych zmian w stosunku do pierwowzoru, Battlefront, ten interaktywny przewodnik po bitwach Star Wars, stał się jeszcze jednym sieciowym first-person shooterem, w którego środowisku zamierzam zaznaczyć swoją obecność.

PS. Już w drugim tygodniu sprzedaży Star Wars: Battlefront wspiął się na pierwsze miejsce listy wszystkich platform. Star Wars: Battlefront ma przed sobą piękną przyszłość. Bo choć istnieją lepsze gry sieciowe i da się znaleźć lepsze gry Star Wars, to nie ma lepszej sieciowej Star Wars. **[CDA]**



KINGMAX®
Memory Technology Leader

DDR II



Zielony moduł bezołowiowy

- **Nadzwyczajna wydajność**
- **Wyjątkowa technologia zapobiegająca fałszerstwom**

The Next-Generation Memory Technology

- 240-pinowy moduł DDR 533/667MHz
- zasilanie 1.8 V zgodnie z wytycznymi JEDEC-redukuje pobór mocy o 50%
- zakończenia sygnałów pamięci wewnątrz struktury układu ("On-Die Termination")-ochrona przed błędami transmisji
- optymalizowana budowa-zwiększenie wydajności, efektywności pamięci oraz redukcja czasów dostępu
- opóźnienia CAS: 3, 4 i 5
- dostępne wielkości modułów: 256MB /512MB /1GB
- ogólnoswiatowa wieczysta gwarancja

KINGMAX®
Memory Technology Leader

Tel: +886-2-27311139 / Fax: +886-2-27312139
Sale contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
<http://www.kingmax.com>

Product Awards & Honors



Distributor:



Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa
Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 linii)
Fax: +48 (22) 332-16-10

QN'IK | PLASTIKOWE BOJE

ARMY MEN SARGE'S WAR

Moda na strzelaniny osadzone w czasie wojny nie ustaje. Kolejne MoH-y, CoD-y, czy inne Joint Opsy pojawiają się jak grzyby w wilgotnym, niewietrzonym pomieszczeniu. Aż się prosi, żeby ktoś ten gatunek wreszcie sparodiował...

I właśnie na parodię liczyłem, gdy brałem najnowsze Army Mena do recenzji. Jeśli ktoś nie zna tej serii, krótko przedstawię. Jej innowacyjność polegała na tym, że zamiast prawdziwych postaci gracz sterował plastikowymi żołnierzami. Zamiast krwi widzieliśmy odłamki plastiku, oczywiście w zminiaturyzowanej, oryginalnej skali. Do tej pory były to jednak, na swój sposób udane, RTS-y. Ich oceny w prasie światowej oscylowały wokół 60-70% (jedna część cyklu pojawiła się u nas w pełnej wersji).

Z plastikowych oczu

Tym razem jednak autorzy zdecydowali się na zmianę oblicza cyklu. Gra była w różnych miejscach zapowiadana jako strzelanina FPP. Oczywiście nie zmieniło się to, co najważniejsze - dramatis personae wciąż są zrobione z plastiku. Sama gra jednak nie poszła, ku memu niezadowoleniu, w stronę parodii gier wojennych.

Sarge's War jest kolejną poważną produkcją, tyle że tym razem żołnierze dzielą się na dwa obozy. Tych zielonych (dobrych) i tych żółtych (złych skośnookich, po prostu z innego rodzaju plastiku).

Plastikowe sterowanie

Rozgrywka jest nieskomplikowana. Po prostu biegasz przed siebie (obserwując akcję w trybie trzecioosobowym), siejesz popłoch wśród wrogów wieloma rodzajami broni i wykonujesz misje specjalne. Ograniczają się one do znalezienia jakichś akt czy zniszczenia supertajnej broni. Wszystko jest ładnie zaznaczone strzałkami i nie sposób nie wykonać jakiegoś zadania. **Gra jest zresztą dość łatwa. Największym i najbardziej zajadłym wrogiem jest sterowanie.** Wbrew wszelkiej logice, nie można tu ustawić strafe'ów, a w trybie FPP, w którym możemy precyzyjnie celować, jesteśmy z kolei całkowicie

na szczęście). Jednak zapis może się odbyć dopiero po przejściu całej misji - na co trzeba często około 20 minut. Może to nie jest dużo, ale rozgrywka jest tak monotonna, że najwyraźniej nie miałem ochoty grać dłużej niż pięć minut pod rząd.

Plastikowa grafika

Oprawa również nie zachwyca. Jedyne, co mogę szczerze pochwalić, to wygląd żołnierzy po intensywnym wymianie ognia. Nigdy jeszcze nie spotkałem się z sytuacją, żeby mój żołnierz miał wielką dziurę w brzuchu, oderwaną połowę głowy, a wciąż walczył. Widok komiczny i pasujący do plastikowego klimatu. Zresztą - jeśliby gracz zapomnieli, że walczy w zminiaturyzowanym świecie, przypomnę mu o tym na pewno wielkie pudełko zapalek, czy gigantyczne puszkę zakopane w ziemi. Poza tym jednak zalet nie ma. **Gra uruchamia się standardowo w rozdzielczości 800 x 600 i z**

poziomu menu nie można tego zmienić. Udało mi się to dopiero dzięki modyfikacji pliku ini. Nie wiem, czemu to ma służyć, gdyż gra powinna działać płynnie nawet na bardzo starym sprzęcie. Ja z powodzeniem grałem ze swoją empetrójką puszczoną w tle (szybkie brzmienia dobrze wpływają na moje morale, sama gra mi ich nie dostarczała).

Plastikowa kaszanka

Army Men Sarge's War nie znalazła się w Kaszance tylko dlatego, że wnosi jeden świeży pomysł do gatunku. Poza tym

absolutnie niczym się nie wyróżnia. Być może autorzy chcieli zrobić z niej grę dla dzieci - na co by wskazywał niewysoki (szczególnie na początku) poziom trudności i brak krwi. Nie oszukujmy się jednak. Widok kompana, nawet plastikowego, z przestrzeloną głową nie jest miły. Wielka szkoda, że Global Star Software nie zdecydowała się na dodanie elementów humorystycznych, gra dzięki nim mogłaby tylko zyskać. A tak - mamy mało strawną mieszkankę. **[CDA]**



nieruchliwi. Zastrzeżenia mam również do działania myszy. Wszystko rusza się w grze skokowo (nie ze względu na słabą płynność) i czasem niełatwo w coś wycelować.

Army Men dba również o to, żeby nikt zbyt szybko nie odszedł od monitora. **Nie ma tu możliwości zapisu w trakcie misji.** Jest tylko system checkpointów - gracz po śmierci nie musi zaczynać od początku zadania, a tylko wrócić do ostatniej planszy (które nie są wielkie,

► Spragniony? Wyraż się, strzel se (w) colę!



Nakarm swoj sprzęt!

GP[®]



GP PowerBank[®] to Twój dostawca energii.

To małe, zmyślne urządzenie, dzięki któremu możesz realizować swoje pasje. To swoboda klikania, pstrykania, słuchania, gadania – pełen luz! Twój sprzęt będzie zawsze gotowy do działania. Korzystaj z naszej technologii i nie przerywaj sobie. GP nakarmi Twój sprzęt!

Zastosowanie akumulatorów.



przenośne odtwarzacze CD, MD i MP3
zdalnie sterowane zabawki, przenośne gry
elektroniczne



cyfrowe aparaty fotograficzne, Walkie-Talkie
palmtopy, latarki, radiomagnetofony, dyktafony cyfrowe



myszy i klawiatury bezprzewodowe
przenośny sprzęt AGD, telefony bezprzewodowe
elektronarzędzia przenośne

GP POWERBANK[®]
Energia w zasięgu

PRODUCENT: BLACK ELEMENT SOFTWARE
 DYSTRYBUTOR: CENEGA
 CENA: 89,90 ZŁ
 WWW.SHADE-GAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
 PROCESOR: 700 MHz
 RAM: 128 MB
 GRAFIKA RAM: 32 MB



THE BILL | WEŹ MIECZ OGNISTY I W DROGĘ, ZBAWCO ŚWIATA

SHADE

Wrath Of Angels

Shade to pierwsza gra młodej ekipy Black Element Software, która zaistniała pod skrzydłami Bohemia Interactive Studio. Ta zaś zasłynęła znakomitą, choć nieco niszową symulacją żołnierza na polu bitwy - Operation Flashpoint. W tym przypadku nie ma jednak mowy o hermetyczności.

Wrath of Angels to czysty przykład gry akcji, w której oręż odgrywa główną rolę, cała reszta zaś schodzi na plan dalszy. Mimo to warto nakreślić fabułę, która może nie jest nazbyt ambitna, ale początkowo mnie nawet odrobinę zaintrygowła. Bohater (swoją drogą, nigdzie w grze nie usłyszymy jego imienia) dostał tajemniczy list od brata, który nie odzywał się od kilku lat. Sprawa była dość enigmatyczna - chłopak coś odkrył, był tym niezwykle podekscytowany i twierdził, że koniecznie musi się tym z kimś podzielić. Napisał jednocześnie, że bardzo potrzebuje pomocy. Nie zastanawiając się długo, nasz bohater wsiadł w pociąg i pojechał na odludzie... Dosłownie.

Silent Hill?

Miasteczko było opuszczone i w jakiś sposób tchnęło od niego złowrogi nastrój. Nie po to jednak kierowałem twardzielem, żeby się przestraszyć i uciekać. Krocząc więc dumnie przez puste ulice, dotarłem do hotelu. W tym momencie zostałem bardzo pozytywnie zaskoczony. Nagle pojawiały się dziwne przywidzenia - hotel, do którego wszedłem, momentalnie cały stanął w ogniu, żeby po chwili wrócić do pierwotnej postaci. Niby nic nowego (podobne efekty znaleźć można było choćby w Max Payne), ale wrażenie wciąż robi duże. W końcu dotarłem do tajemniczego podziemia w kościele. Tam zobaczyłem anioła, który opowiedział mi historię świata (nieco odmienną od znanych dotychczas) i wydał polecenie. Miałem dokończyć to, co rozpoczął brat głównego bohatera, ratując tym samym jego i Równowagę.

Byle do save'a!

Jeśli chodzi o fabułę, więcej nie powiem. Nie dlatego, że mogłbym zdradzić jakiś istotny jej element. Zwyczajnie nie



Opuszczone miasteczko. Jedną z pierwszych i ciekawszych lokacji w grze.

Czy wiesz, że...

Fabula Shade: WoA została zmieniona podczas prac. Początkowo mieliśmy kierować poczynaniami wysłannika Watykanu, który jedzie do pewnej wioski po tym, jak tamtejszy ksiądz zawiadomił przełożonych o cudzie. Po przyjeździe bohater odkrywa ciało księdza i postanawia odkryć zagadkę, jaką kryje mieścina.

Sam nie wiem, która z wersji bardziej mi się podoba...

RECENZJE

warto, gdyż zapomniemy o niej szybko podczas biegania po różnych lokacjach i zabijania kolejnych przeciwników. Niestety, oprócz tego należy również skakać przez przepaście i rozwiązywać trywialne łamigłówki... I w tym oto momencie dochodzę do największej wady gry - Shade jest produkcją rdzennie i tylko pecetową, więc nie mogę zrozumieć, dlaczego stan gry zapisywać możemy jedynie w niektórych momentach. Odstępy między punktami, gdzie można to zrobić, są spore i nawet dostanie się do nich nie gwarantuje możliwości kontynuowania zabawy. Zdarzyło mi się raz zapisać grę, gdy bohater był ledwie żywy - i jedyną możliwością przejścia dalej było wrócenie do poprzedniego save'a.

Jedyny plus tego systemu to sposób, w jaki zobrażowano miejsca na zachowanie stanu gry. Po etapach porozrzucane są kołki, po wejściu na które pojawia się pomnik postaci. Jeśli ktoś chce ponownie skorzystać z użytego już save'a - nie trudnego. Wystarczy zniszczyć pomnik i wejść na kółko ponownie. Małe, a cieszy.

Miecz w dłoń!

Warto bliżej przyjrzeć się rodzajom broni i walce. Na samym początku gry znajdujemy pistolet (niestety z limitowaną amunicją), niedługo później dostajemy od napotkanego anioła świecący w ciemności miecz (spójrzcie zresztą na screeny i sami powiedzcie - czy LucasArts mógłby oskarżyć Black Element Software o plagiat?) oraz... alter ego - demona. Bohater od tej pory może w każdej chwili się w niego zmienić, przez co staje się nieporównywalnie silniejszy (i wolniejszy, co nie jest tu wielką przeszkodą). Niestety, tylko na określony czas, limitowany przez niebieski pasek pod wskaźnikiem zdrowia bohatera. Kurczy się on zresztą nie tylko przy zamianie w bestię, ale i podczas walki. To bardzo irytujące, zwłaszcza że pasek regeneruje się przez chwilę, a ucieczka niedolnym do zadania ciosu bohaterem nie jest szczęśliwym rozwiązaniem, gdy atakują go np. cztery szkielety naraz.

Zdziwiło mnie też, że podstawowa i bardzo efektowna broń, jaką jest miecz świetl...isty, jest narzędziem mniej skutecznym od tego, co możemy zabrać pokonanym wrogiom (miecze, maczugi i wiele innych). Resztę „znajdzik” bohater, niestety, upuszcza przy byle okazji - wchodzeniu po drabinie czy nawet wiskaniu przełącznika. Nie można ich schować do inwentarza. Żałuję też, że nie każdą broń można w grze podnieść. Upuszczony łuk, pomimo iż widoczny, pozostanie dla gracza jedynie dekoracją podłoża, wystrzelić z niego nie sposób. A przydałby się. Zwłaszcza, jeśli gra się na średnim albo najwyższym poziomie trudności - są one bardzo wymagające i mogą doprowadzić do frustracji. Graczom, którzy nie lubią zanadto się denerwować, szczerze zalecam najłatwiejszy.

I na platformę...

Stopień trudności odnosi się niestety jedynie do walki, samo pokonywanie planszy jest wszędzie tak samo uciążliwe. Być może, by uniknąć zbytniej monotonii, autorzy zdecydowali, że



► Akt iluminacji. Bohater przeistacza się w swoje lepsze alter ego.

utrudnią graczowi życie przez konieczność przeskakiwania masy przepaści, prześlizgiwania się po gzymsach i wykonywania wielu innych wątpliwie przyjemnych akrobacji. W sumie nie miałbym nic przeciwko - OK, niech sobie będą te elementy trójwymiarowej platformówki. Ale - przez trudności z zapisywaniem - nie raz się wściekłem, gdy musiałem przechodzić od początku kawał planszy tylko dlatego, że o ułamek sekundy spóźniłem się z naciśnięciem klawisza skoku. Nieco się również zdenerwowałem w momencie, w którym doszedłem do pewnego miejsca, gdzie miałem ustawić trzy czaszki na odpowiednich podstawkach. Wszystko fajnie, ale miałem tylko dwie, bo po prostu przeoczyłem gdzieś jedną. Zmusiło mnie to do wracania przez bardzo duży kawał poziomu i w dużej mierze zniechęciło do gry.

Ruchy!

Muszę przyznać, że możliwości ruchowe postaci są niezłe. Może ona poruszać się na trzy sposoby - idąc (najbezpieczniejszy na wąskich chodnikach, gdy po bokach jest przepaść), biegnąc (korzysta się z tego przez większość gry) oraz pędząc na złamanie karku. Ta ostatnia opcja jest najprzyjemniejsza, gdyż pozwala na szybkie przemieszczanie się po planszy i wykonywanie niesamowicie długich skoków. Oczywiście nie można tak pędzić przez cały czas, bo bohater naturalnie się męczy. Zabrakło za to możliwości jednoczesnego biegania i strzelania, co jest niesamowicie uciążliwe w niektórych momentach.

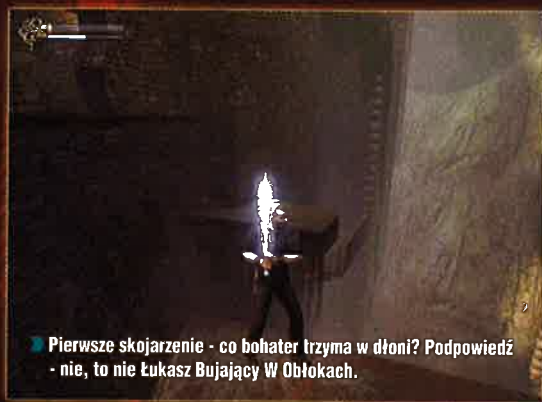
Warto też zwrócić uwagę na ładnie zrobiony motion capture. Wymachiwanie mieczem, kombosy i ogólne walka wyglądają tu efektownie, choć szczerze powiedziawszy mogłyby być szybsze, nie zaszkodziłaby też zapewne zmiana kamery na bardziej dynamiczną. Należy jednak pamiętać, że to raczej trójwymiarowa platformówka, nie symulator walki na miecze. Ogólnie jednak odniosłem wrażenie, że wszystko tu mogło być zrealizowane z większym, bardziej „konsolowym” (w bardzo pozytywnym tego słowa znaczeniu) rozmachem. Nie wróżę Shade'owi świetlistej przyszłości na Xboksie, gdzie również się pojawi.

Przygodówka? Dobrze sobie!

Jak przystało na ten gatunek gier, nie zabrakło również power-upów. Należy zbierać porozrzucane po etapach ogniste łyzy, za które można kupować czary, osłony i różne inne niestworzone rzeczy. Gdzieś tam też trzeba się pobawić dźwiękami i przełącznikami, co pozwala nazywać Shade „przygodówką”. Niestety elementy



► Pasuję cię na bezgłowego rycerza...



► Pierwsze skojarzenie - co bohater trzyma w dłoni? Podpowiedź - nie, to nie Łukasz Bujający w Oblokach.

te nie bawią, są tylko niepotrzebnym przerwaniem między spektaklami i rezi. Nie ma też co liczyć na jakąkolwiek pokojową integrację z napotkanymi postaciami. „Pogadać” sobie można jedynie z pojawiającym się czasem aniołem... podczas cutscenek.

Ani widu, za to słychu

Oprawa audio-wizualna nie zachwyca. Strasznie kanciaste mosty i mury, przenikanie obiektów, średni model postaci. Lokacje są też nieco szare, co nie wpływa pozytywnie na chęć spędzania przy grze wielu godzin non stop. Do plusów mogę zaliczyć dobry ragdoll (fizyka ciał przeciwników) i całkiem niezłe reakcje na ciosy mieczem. Dużo lepiej jest za to z udźwiękowieniem. Efektowna muzyka zmienia się w zależności od tego, co dzieje się na ekranie. Czasem jedynie się nieco spóźnia - zdarzyło mi się, że zaczęła się rozkręcać już po tym, jak pokonałem wszystkich przeciwników w okolicy. Do tego dochodzą jeszcze efekty dźwiękowe - standardowe, ale nie drażnią ucha.

Pacze i pacze, i nie widze :|

Kończąc, chcę was jeszcze uczulić przed zakupem wersji angielskiej gry. Ma ona błąd (nie da się jej przejść!!!), który jest poprawiany w patchu, znajdującym się na naszym DVD. W polskiej wersji problemu już nie będzie - ale o tym napiszemy przy okazji polonizacji.

Tak czy inaczej, Shade nie jest grą, którą bym sobie kupił i zagrywał się w nią po nocach. Ma zbyt wiele irytujących błędów, w dodatku koncepcyjnych. Przed zakupem polecam więc zagranie w wersję demonstracyjną. Jeśli was urzeknie... Cóż, po prostu zapomnijcie o wszystkich moich narzekaniach i bawcie się dobrze. [CDA]

6

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

6

6

7

WERDYKT

+

Zamiana w demona

+

Bohater ładnie wymachiuje mieczem :)

+

Elementy platformowe

+

Rzadki save

+

Nierówny klimat

+

Nie wciągnęła mnie za bardzo...

+

Bez patcha nie pograsz

PRODUCENT: CODEMASTERS
DYSTRYBUTOR: CD-PROJEKT
CENA: 99,90 zł
WWW.CODEMASTERS.CO.UK

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



Do programu The Way It's Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem TWIMTBP są wszechstronnie testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMTBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDIA.

ALLOR | DLA LUDZI, NIE DLA MANIAKÓW

colin mcrae rally 2005

Recenzje rajdówek zwyczajowo zaczynały się od narzekania na posuch gier w tym gatunku. W przypadku Colina ten numer jednak nie przejdzie, bo niedawno mieliśmy dwie duże premiery – Xpand Rally oraz Richard Burns Rally.

147 GTA | ALFETTA GTV TURBODELTA | AUDI 4WD | AUDI A3, CELICA GT-FOUR | CELICA GT-S | CITROE

Taki urodzaj rajdówek to – z jednej strony – coś wspaniałego, ale z drugiej... Przysłowie o osiołku i żłobach jest jednak w tym przypadku niezupełnie trafione, bo na szczęście są to gry adresowane do zupełnie różnych odbiorców.

Poduszkowce w WRC

Czy się to komuś podoba, czy nie, nowy Colin to tylko ewolucja. Trochę lepsza grafika, nowe tory, nowe wozy, ulepszone tryby gry i minimalnie tylko zmieniony model jazdy. Tak, tak – jeśli marzyliście o superrealizmie i o tym, że Colin będzie konkurował z Burnsem, że zmagania na OS-ach będą choć troszeczkę mniej przypominały jazdę poduszkowcami... Cóż, nikt się na tak daleko idące zmiany w formule gry nie zdecydował. Wprawdzie 'poduszkowce' mają nieco słabsze hamulce, ale OS-y i tak rozgrywają się na drogach o szerokości przynajmniej naszych dwupasmówek. Tak w każdym razie wyglądają standardowe leśne dukty, bo asfalty

są często szersze i od naszych autostrad. (Których zresztą tak naprawdę nie ma, ale to już zupełnie inna para ogumienia.) Trzeba wprowadzić uczciwie przyznać, że zwężenia na mniej więcej półtora szerokości wozu też się zdarzają, ale nie na tyle często, by coś to ogólnym obrazie zmieniało.

W czasie jazdy szerokość OS-ów nie jest zbyt dużym problemem, bo jeździ się mimo wszystko całkiem naturalnie. Dla realizmu znacznie gorszy jest wszechobecny ABS i kontrola trakcji (ciekawość, kto te cuda w rajdówkach widział), które będą mocno wkurzały bardziej zaawansowanych kierowców. Czemu? Bo niezależnie od rodzaju nawierzchni i mocy silnika trzeba się baaardzo postarać, by wykorzystać zalety tylnonapędowców bądź utracić sterowność. To zresztą nie wszystko, bo i pozostałe samochody poruszają się nieco dziwnie, ale że nie jest to gra dla zawodowców, wielu graczy pewnie by tego nawet nie zauważyło.

Powtórka prawdę ci powie

Przy w miarę spokojnej jeździe "dziwactw" wynikających z symulacji a la poduszkowiec, a nie czterokołowy wóz się zresztą nie odczuwa, ale wystarczy choć raz zobaczyć powtórkę... Podobnie jak w poprzedniej wersji aż nadto wyraźnie pokazują one, że coś jest tutaj wyraźnie nie tak. Rażą te strasznie szerokie drogi, przez które już sama sceneria nie ma absolutnie nic wspólnego z transmisjami z rajdów oglądanych w telewizji. Jednak prawdziwym problemem jest zachowanie się wozów.

Powiem tylko, że choć jest całkiem sporo samochodówek, w których powtórki są po prostu świetne, Colin 05 się do nich nie zalicza. W najniższym nawet stopniu. Tak dziwnie tańczących, tak nienaturalnie zachowujących się wozów trzeba by naprawdę dobrze poszukać. Znaczący się „o ile wykluczmy poprzednie Coliny”, bo to niestety od paru już lat jeden z mniej pozytywnych znaków rozpoznawczych tej serii. Ta nienaturalność dotyczy się w dodatku także normalnej jazdy, a nie jedynie ekstremalnych wyczynów, kiedy to bez problemu czuje się ograniczenia engine'u także za wirtualnym kółkiem. Colin wprawdzie już od dłuższego czasu nie ma nikogo realizmem, ale by Codemasters nie byli w stanie stworzyć jakichś sensownie wyglądających replayów... Cóż, dobrze przynajmniej, że nie są obowiązkowe.

Normal

Dużym problemem poprzedniego Colina były nudy czekające bardziej zaawansowanych graczy. Na początku dostępne były tylko podstawowe klasy wozów i poziom trudności Normal. Na szczęście w edycji 2005 już to poprawiono i karierę czy mistrzostwa można zacząć zarówno na poziomie Normal, jak i Advanced.

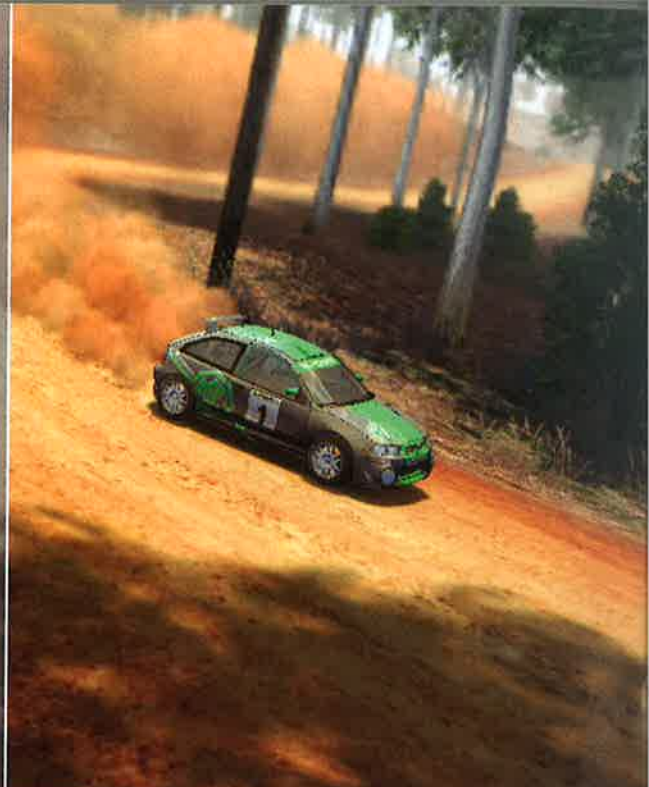




Testy podzespołów

Wprowadzono je po raz pierwszy w Colinie 04, ale w 2005 mocno je zmodyfikowano. W najmniejszym stopniu test zawieszenia: nadal są to hopy w Finlandii, na których trzeba dobić podwozie, tyle że na innej trasie. Niewiele większe zmiany zaszyły także w teście silnika – hamownia ta sama, ale za to widać, ile jeszcze zmian biegów pozostało do końca testu. Za to test hamulców polegający na jeździe do przodu i hamowaniu na wyznaczonym polu przeniesiono na fragment OS-a i trzeba się znacznie bardziej napocić (czytaj: nakręcić kierownicę), by go zaliczyć. Największa zmiana dotyczy jednak wydechu, którego wcześniej wcale nie było – ruszamy na fragment OS-a w Niemczech, na którym musimy odpowiednio rozgrzać wydech, utrzymując odpowiednio wysokie obroty silnika.

Co ciekawe, testy te odblokowuje się w trybie kariery dla konkretnej grupy wozów, choć trzeba je oczywiście jeszcze każdym z wozów zaliczyć. I jeszcze jedno – ulepszenia działają tylko w karierze, w pozostałych trybach gry jeździ się standardowo przygotowanymi wózkami.



XO CITROEN XSARA | CLIO V6 | ESCORT COSWORTH | FIESTA CONCEPT, FORD FOCUS | FORD RS200

Jest to najlepsza rajdówka na PC, ale pod warunkiem że chcesz miło spędzić czas, przemierzając OS-y, a nie uczyć się panowania nad wozem w sytuacjach ekstremalnych.

Rajdy dla m(n)as

Dobra, zjechałem powtórki, zjechałem fizykę jazdy a la poduszkiwiec, zjechałem OS-y szerokości naszych autostrad – czyli gra do kitu, nieprawdaż? Ano niezupełnie. Bo mimo tych wad ma jedną, niezaprzeczalną zaletę – grywalność. I ściśle z nią związaną prostotę. Podobnie jak w poprzednią część, tak i w piątą – mimo tych wad – po prostu chce się grać. Aby było śmieszniej, zaryzykowałbym stwierdzenie, że to właśnie te wady sprawiają, iż Colin 05 (a także poprzednie jego części) jest tak grywalny i cieszy się mianem najpopularniejszej rajdówki. Herezja? Z punktu widzenia maniaka (Tigesa) – i owszem, ale to nie jest gra dla maniaków! Maniak odpali sobie Burns i przypadnie, tygodniami ucząc się jeździć, ewentualnie – jeśli mu to nie wyjdzie – spróbuj sił w Xpand Rally, który w trybie symulacji zachowuje się całkiem przyzwoicie (czytaj: całkiem realistycznie).

Normalny gracz, który samochody, i owszem – lubi, ale nie ma ani czasu, ani ochoty na długą naukę rajdowego rzemiosła, powinien natomiast sięgnąć od razu po Colina. Wystarczy mieć jakiegokolwiek pojęcie o tym, jak się jeździ samochodami – i już można wyruszać na OS-y. Żadne wcześniejsze szkolenie nie jest potrzebne. Ba, nie trzeba nawet inwestować w dodatkowe gadzety w rodzaju kierownicy. Z całkiem niezłym skutkiem można jeździć nawet na klawiaturze, a pełnię szczęścia zapewni dobry pad.

W dodatku pad lub joystick są w tej grze wygodniejsze niż kierownica. Mniej się rusza rękoma, z oddzielnych pedałów i tak się nie korzysta (to nie Burns gdzie bez hamowania lewą stopą nie ma się szans), a force feedback jest równie sensowny, czyli średni. Jego słabość wychodzi zwłaszcza na szutrach, na których kierownica beznamiętnie odbija się z lewa na prawo i z prawa na lewo w tempie takim, że usnąć można... lewo, prawo, lewo, prawo... to samo było w 04 i znowu aż dziw bierze, że tego nie poprawiono.

Kariera...

Zostawmy jednak kierownicę w spokoju i przyjmijmy, że dysponujemy padem. Rozsiadamy się wygodnie na krześle, instalujemy grę (co trochę czasu trwa, w sumie na dysku ładuje ponad 3 giga danych!), odpalamy i... I pierwsze, co przychodzi do głowy, to zwalone sterowniki karty graficznej lub strąkające demony z kolorowymi farbami. Bo obraz mamy czarno-biały i jeszcze pozbawiony tekstur! Taaha... dość dziwny pomysł mieli twórcy odnośnie menu i filmików, bo to wcale nie sprawa sterowników, a zabieg jak najbardziej celowy. Ma to pewnie jakiś głęboki sens, aczkolwiek mnie osobiście jedynie przeszkadzało.

Znacznie ważniejszą zmianą w menu jest za to dodatkowa pozycja: kariera. We wcześniejszych Colinach najbardziej rozbudowanym trybem były mistrzostwa, ewentualnie seria mistrzostw (w 3). Jest on oczywiście nadal

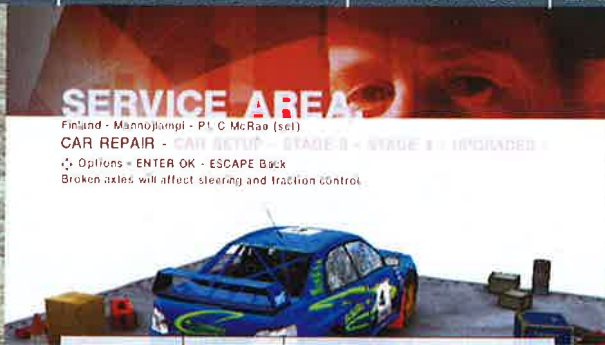
dostępny (aczkolwiek ograniczony jedynie do klasy WRC), jednak prawdziwe szaleństwo rozpoczyna się dopiero z chwilą rozpoczęcia własnej kariery. O co w niej chodzi? Najprościej rzecz ujmując – o zbieranie punktów... tfu, punktów! W sumie składa się na nią ponad 20 rajdów i 300 odcinków specjalnych, ale na początku mamy dostęp tylko do jednego z nich. Za zwycięstwa otrzymujemy jednak punkty i wozy, niezbędne do picia się w górę po drabinie rozwoju rajdowego.

...czyli od zera do bohatera

Reszta jest rozwiązana podobnie jak w większości innych karier: Na początku mamy słabe wozy i proste OS-y, by powoli dojść do prawdziwych monstrów i prowadzić je po naprawdę trudnych trasach (i piszę to w pełni świadom zarówno „poduszkiwatości”, jak i „autostradowości”). Zajęcie odpowiednio wysokiej lokaty daje nam także dostęp do testów nowych podzespołów, dzięki którym można ulepszyć już posiadane w garażu wozy.

I jeszcze jedna fajna rzecz, jeśli chodzi o karierę. Otóż, składające się na nią imprezy, to nie tylko zwykłe rajdy! W jej trakcie zetkniemy się absolutnie ze wszystkim, co gra ma do zaoferowania (poza multi). Są więc i pojedyncze rajdy z różną liczbą OS-ów rozgrywanych w jednym kraju i rajdy, w czasie których będziemy latać po całym świecie. Są nawet całe cykle rajdów, w których ciulamy punkty, podobnie jak w osobno wybieranych w menu mistrzostwach. A co naj-

IMPREZA 22B STI | IMPREZA WRX | LANCER EVO VIII | LANCIA 037 | LANCIA DELTA | LANCIA STRATOS





MG 6R4 | MG ZR | MGC SEBRING | MINI COOPER S | MK1 ESCORT | NISSAN PICKUP | PEUGOT 205

Podobnie jak w poprzednią część, tak i w piątkę – mimo rozmaitych wad – po prostu chce się grać.

ważniejsze, w trakcie kariery zetkniemy się ze wszystkimi dostępnymi w grze wozami.

Trasy, piloci i reszta

Z pozostałych zmian warto także wspomnieć o nowych mistrzostwach (doszły Niemcy, w sumie jest więc 9 rajdów po 8 odcinków specjalnych), o nieco poprawionej grafice (bardzo dokładnie oddane uszkodzenia, łącznie

z oderwaną farbą), o chorym pomysle z rażącym prosto w oczy słońcem, przez które na niektórych odcinkach specjalnych niemal nic nie widać (na szczęście w patchu 1.1 pozwolono to wyłączyć) i o multi dla ośmiu graczy. A także o dodatkowych wozach terenowych biorących udział w rajdzie Dakar 2004 (Colin brał w nim udział i nalegał, by się znalazły się w grze).

Pozostała także znana z poprzedniej części możliwość wyboru pilota (poza Gristem gadającym po angielsku, mamy także jakiegoś Francuza, Niemca, Hiszpana i Włocha – Polak będzie dopiero w wersji PL), grupa B i parę wozów bonusowych. A także grafika, bo choć gra obsługuje DirectX 9 (można wtedy włączyć dodatkowe efekty cząsteczkowe) i nie działa na GeForce 4MX, to jednak rewolucji brak, przynajmniej nie licząc większej liczby kibiców – złe nie jest, ale trudno nie odnieść wrażenia, że zmiany w porównaniu do 04 są niewielkie.

Najlepsza rajdówka na PC?

A co, niech będzie nieco kontrowersyjnie! Bo i owszem, jest to najlepsza rajdówka na PC, ale

pod warunkiem że chcesz miło spędzić czas, przemierzając OS-y, a nie uczyć się panowania nad wozem w sytuacjach ekstremalnych, bo od tego są Burns i Xpand. Colin pozostaje grą, w której nie trzeba zwracać uwagi na pilota, a nogę z gazu zdejmujemy się tylko przed zakrętami. Żadnej większej finezji do szczęścia nie potrzeba, a i na wyższym poziomie trudności jedyny problem to konieczność lepszego poznania tras – model jazdy pozostaje ten sam.

Nie jest to gra idealna, bez wątpienia nie jest to tytuł dla każdego, ale nie wątpię, że spośród wszystkich trzech ostatnio wydanych rajdówek zdobędzie największą popularność. Można się wprawdzie zżymać na brak realizmu (czemu nie ma tu czegoś takiego jak w TOCA 2 lub Xpand Rally??), ale Colin McRae Rally 2005 to tytuł adresowany do możliwie najszerszego kręgu graczy. A przy takim podejściu – czy się to bardziej zaawansowanemu graczowi podoba, czy nie, w kategorii „produkt popularny” jest świetny. Howgh. [CBA]



PEUGOT 206 | SHOGUN MONTERO | SIERRA COSWORTH | VW BEETLE RSI | VW GOLF GTI



8+

GRYwalność
VIDEO
AUDIO

WERDYKT

- ⊕ bardzo fajny tryb kariery
- ⊕ nowe wozy
- ⊕ w tym tylnonapędowe
- ⊕ fajny model uszkodzeń
- ⊕ lekki i przylepny model jazdy
- ⊕ bardziej realistyczne hamulce
- ⊖ brak bardziej realistycznych modeli jazdy a la TOCA 2
- ⊖ słaby force feedback
- ⊖ słabe powtórki

order now!

EMS

79266
74266
72266

Extra gadżety na
Twoją komórkę

THE GALLERY

4.88 zł - 74266



GAMESTATION

10.98 zł - 79266



Aby pobrać grę java wyslij SMS o treści numer gry
na numer 79266.

Sprawdź czy Twój telefon umożliwia uruchamianie gier java.

N30	Nokia 3510i, 8910i	MOT3	Motorola V300, V500, V600, V80
N40	Nokia 3300, 5100, 6100, 6610, 7210, 7250	SAM1	Samsung C100, X100
N60	Nokia 7650, 3650	SAM2	Samsung E700, E710
MOT1	Motorola T720i, T722	S1	Siemens S55, M55, SL55
MOT2	Motorola	SE	Sonyericsson T610, T630

MusicCorner: POLI

4.88 zł - 74266

MusicCorner: MONO

2.44 zł - 72266

POLSKIE HITY

poli 3.66 zł - 7365 | mono 2.44 zł - 7265

POLI	MONO	
032796	032775	mandaryna - jesteś ale cie nie ma
032792	032770	ich troje - ostatni przystanek
032784	032748	leber & marian - jedna z dróg
032440	032288	mezo & liber - żeby nie było
032400	032398	kasia kowalska - to co dobre
032397	031981	mandaryna - here i go again
032231	032211	ania dąbrowska - charlie chatie
032210	032202	tede/zdzisława sosnicka - jak żyć
032058	032045	morwa - to dla siuchaczy
031967	031846	o.s. tr - rap po godzinach
031887	031864	52debic - to my polacy
031853	031829	powodzenia
031813	031790	golec uorkiestra - nie ma nic
031725	031719	ivan i delfin - jej czarne oczy
031216	031208	sisters - sutra
031584	030593	virgin dzaga
029707	030097	liber - skarby
029563	024725	jeden ośmi - jak zapomniałeś

LOGOSY Tylko dla Nokia

2.44 zł - 72266



Are You Gonna Go My Way	Lenny Kravitz	CDP10025
Bittersweet Symphony	The Verve	CDP10045
Blind	Korn	CDP10055
Bring Me To Life	Evanescence	CDP10075
California Love	2Pac	CDP10095
Chewing Gum	Annie	CDP10105
Chihuahua	Dj Bobo	CDP10115
Cleaning Out My Closet	Eminem	CDP10135
Complicated	Avril Lavigne	CDP10145
Daddy Cool	Boney M	CDP10155
Dragostea Din Tei	Haciuci	CDP10185
Duality	Slipknot	CDP10205
Everybodys Fool	Evanescence	CDP10225
First Day Of My Life	The Rasmus	CDP10255
Fuck It	Eamon	CDP10285
Fuck U Right Back	Frankie	CDP10295
Heaven	Dj Saminy	CDP10325
Hey Ya	Outkast	CDP10335
I Will Survive	Gloria Gaynor	CDP10355
ImToo Sexy	Right Said Fred	CDP10375
In The Navy	Village People	CDP10385
Karma Police	Radiohead	CDP10415
King Of My Castle	Wamdue Project	CDP10435
My Band	D12	CDP10465
Opa Opa	Despina Vandi	CDP10485
Rhythm Is A Dancer	Snap	CDP10525
Rise	Safri Duo	CDP10535
Sick And Tired	Anastacia	CDP10575
Single	Natasha Bedingfield	CDP10585
Slaying Alive	Bee Gees	CDP10625
Summer Jam	UD Project Vs Sundub	CDP10635
The Closest Thing To Crazy	Katie Melua	CDP10655
The Poison	Groove Coverage	CDP10665
The Simpsons	TV Theme	CDP10675
Theme	Pulp Fiction	CDP10695
This Is The World We Live In	Alcazar	CDP10705
Track Me	Kelis	CDP10725
U Cant Touch This	Mc Hammer	CDP10735
What Is Love	Haddaway	CDP10765
Whats Your Number	Cypress Hill	CDP10775
Yeah	Usher ft Ludacris	CDP10815

Break The Habit	Linkin Park	CDM10015NO
Daspre Time	O-Zone	CDM10025NO
Dont Tell Me	Avril Lavigne	CDM10035NO
Down	Blink 182	CDM10045NO
Dragostea Din Tei	Haciuci	CDM10055NO
Everything	Alanis Morissette	CDM10075NO
Falsh High	Safri Duo	CDM10095NO
First Day Of My Life	Rasmus	CDM10105NO
Flawless	George Michael	CDM10115NO
Forca	Nelly Furtado	CDM10125NO
Forever Young	Interactive	CDM10135NO
Fuck It	Eamon	CDM10145NO
Hey Mama	Black Eyed Peas	CDM10155NO
How Come	D12	CDM10175NO
Light My Fire	The Doors	CDM10215NO
Lord Of The Rings 2	Theme	CDM10225NO
my band	D12	CDM10235NO
My Happy Ending	Avril Lavigne	CDM10245NO
My Immortal	Evanescence	CDM10255NO
Nemo	Nightwish	CDM10265NO
No More Lies	Iron Maiden	CDM10275NO
Pimp	50cent	CDM10285NO
Rise	Safri Duo	CDM10295NO
Roses	Outkast	CDM10305NO
Sick And Tired	Anastacia	CDM10325NO
Trick Me	Kelis	CDM10345NO
Walking In my shoes	Depêche Mode	CDM10355NO
We Will Rock You	Mayer/Mercury	CDM10375NO
Whats your number	Cypress Hill	CDM10385NO
Where Are We Running	Lenny Kravitz	CDM10395NO
With You	Jessica Simpson	CDM10415NO
Yeah	Usher ft Lil Jon & Ludacris	CDM10425NO



Aby pobrać dzwonek polifoniczny wyslij SMS o treści
CDxxxxxP na numer 74266 (4.88 zł z VAT)
Usługa dostępna dla posiadaczy telefonów
Nokia, Siemens, Motorola, Samsung, Sony ericsson, Sagem.
Sprawdź czy Twój telefon odpowiada dzwonek polifoniczny.

Aby pobrać dzwonek monofoniczny wyslij SMS o treści CDxxxxxM
na numer 72266 (2.44 zł z VAT).
Usługa dostępna dla posiadaczy telefonów Nokia.

Dzwonki Polifoniczne SMS na numer 7365, cena SMSa to
tylko 3.66 zł.
Wybrane modele telefonów SAMSUNG, MOTOROLA,
SIEMENS, SONY ERICSSON, ERICSSON, NOKIA,
SAGEM, PHILIPS obsługujących dzwonek w formacie
m3i lub smf i z opcją WAP
SMS o treści AA76 (numer dzwonka) na numer 7365.

Dzwonki Monofoniczne SMS na numer 7226, cena
SMSa to tylko 2.44 zł.
Usługa dostępna dla wybranych modeli telefonów NOKIA
Dzwonek Mono wyslij SMS na numer 7226 o treści AA75
(numer dzwonka mono)

Jesli chcesz wyslac dzwonek znajomemu wystarczy ze
swojego telefonu wyslac SMS pod numer 7265
(dla dzwonekow monofonicznych) lub 7365 (dla dzwonekow
polifonicznych) o treści AAXX (numer dzwonka).
Numer znajomego np.

► PRODUCENT: ACTIVISION
 ► DYSTRYBUTOR: LEM
 ► CENA: 59 ZŁ
 ► WWW.CALLOFDUTY.COM

► WIN 98/ME/00/XP
 ► PROCESOR: PIII 800 MHz
 ► RAM: 128 MB
 ► GRAFIKA RAM: 32 MB



MAC ABRA | KRÓTKIE, LINIOWE, FRUSTRUJĄCE... I DOSKONAŁE

CALL OF DUTY

UNITED OFFENSIVE

EXPANSION PACK

Tylko jedna rzecz nie uległa zmianie w całej historii - w czasie wojny nikt nigdy nie walczy samotnie. Nieważne, gdzie i z kim toczysz bój, jedno jest pewne - zwycięstwa nie da się osiągnąć w pojedynkę. Odnieść sukces można tylko dzięki wspólnemu działaniu.

Te górnołotne słowa nie są mego autorstwa, ale celnie oddają założenia, leżące u podstaw gry Call of Duty - oraz pierwszego oficjalnego dodatku do tejże.

wiernictwo i po zamieszanu wywołanym „aferą” Codename Panzers gra, w której można wysłać na tony Abrahama - skromnie licząc - kompanię Wehrmachtu (i przygarść Włochów na deser), ma w Polsce zapewniony zbyt. Do tego developerzy bardzo ładnie wycyrkowali z premierą - na tyle długo po CoD, że fani zgłodzieli, a sporo przed premierą Brothers in Arms i „pacyficznego” MoH.

Za Erikę i roszczenia? :)

Dodatek ponownie pozwala nam się wcielić w przedstawicieli trzech narodów, plorących tyłki Niemcom w czasie II wojny światowej. Nie chcę być (nadmierznie) złośliwy, ale wydaje mi się, że po tym, co wyczynia niejakie Pruskie Po-

Greenhorn?!

Zanim zacznę opisywać technikalnia, podzielę się z wami pewną historyjką. Po pierwszej godzinie grania w ów dodatek zrobiłem sobie przerwę, popadłem w zadumę - i zatelefonowałem do brata. Ten, dowiedziawszy się, w co gram, przyspieszył w te pędy. Posadziłem go przy komputerze. Po ok. 3-4 minutach grania usłyszałem zdziwione parsknięcie, po chwili zaś poleciał wy-

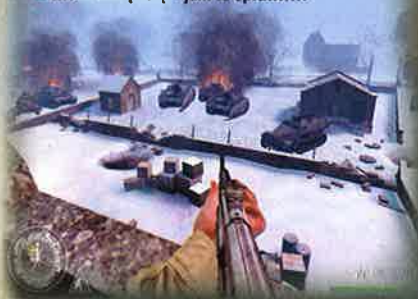
raz, którego chętnie używają wojskowi, szczególnie kaprale. Po kolejnej chwili brat powiedział „hej, czemuś odpalił mi grę na najwyższym stopniu trudności?”. Trzeba było zobaczyć jego minę, jak mu udowodniłem, że grał na... najniższym. A mi ułożyło, bo wcześniej myślałem, że to ja całkiem straciłem refleksy. Ale nie - **to gra wymaga od gracza chyba odrobinkę za wiele**. Przynajmniej jak na początek, gdy człowiek podświadomie oczekuje, że będzie tam coś w rodzaju tutoriala czy w miarę łagodnego wprowadzenia w klimat. A tu na „dzień dobry” potraktowano gracza bykiem w złądek - **znów walczymy w Ardenach, z przeważającymi (i to jak!) siłami wroga**. Ja wiem, że „dobry film zaczyna się od trzęsienia ziemi, a potem napięcie powinno rosnąć”. Ale kto powiedział, że to musi być od razu z 10 stopni w skali Richtera? W każdym razie - poczułem się wstrząśnięty. (Oraz ciut zmieszany.)

Zabójca Messerschmittów

Gdy już zaliczymy wszystko, co było Amerykanami do zaliczenia, przenosimy się na pokład brytyjskiego (hmmm) B-17. Jesteśmy tam strzelcem pokładowym. Tzn. nie tylko strzelcem, gdyż w czasie misji - chcąc, nie chcąc - zmienimy się w praprzodka R2D2 który, jak wiadomo, potrafił wszystko i naprawiał wszystko. I ty też będziesz musiał.

Brzmi zachęająco? Lecz niestety - **właśnie ta część gry rozczarowała mnie najbardziej!** Nie dość, że miotamy się jak szaleni po całym bombowcu, że do tego musimy wykonać niektóre działania w określonym (i za krótkim) czasie, czego w grach tego typu bardzo nie lubię, to na dodatek niemieckie myśliwce tłucze się tuzinami. **Satysfakcją ze strącenia wroga jest niemal zerowa**, bo amunicja nielimitowana, kaem się nie grzeje, a wrażeń myśliwców chmary. Sam straciłem ich grubo ponad 20... Dodam, że na locie bojowym granie Angolem się nie kończy (ale z przyczyn oczywistych, szczegółów podać nie chcę, by nie psuć wam zabawy) - potem jest już lepiej. Tak czy siak - moim zdaniem - **kampania brytyjska odstaje od reszty i to in minus**. Nie ma w niej tego ognia, który wykrzesują z nas pozostałe etapy.

► Nie chwalcąc się - jam to sprawił...



► Smile! Jesteś w ukrytym MG-42!





Do programu The Way It Meant To Be Played, dla producentów gier, należy już ponad 40 tytułów, w tym: UT3, Far Cry, DOOM3. Gry objęte programem TWIMBP są wszechstronnie testowane, w trakcie ich produkcji na różnych kartach graficznych tej marki. Logo TWIMBP na opakowaniu gry gwarantuje jej pełną kompatybilność ze wszystkimi kartami NVIDIA.

Konkrety

13 misji (Ardeny, Sycylia, Holandia, Rosja), 11 map multiplayerowych, trzy dodatkowe tryby multiplayer (capture the flag, dominacja, atak na bazę). Czas grania w trybie single - ok. 10-15 godzin. Dodatek automatycznie upatkuje wasz CoD do wersji 1.41 (nie jest „stand alone” - nie ruszy bez „podstawki”).



Słoń Ferdynand (Wspaniałe Kiepski)

Samobieżne działo szturmowe Sd Kfz 184, zwane potocznie Ferdynandem (a później Elefantem, czyli Słoniem) to efekt... przegranej gry na czołg ciężki Pz VI Tiger. O kontrakt rywalizowały dwa prototypy - produkcji Henschla i (Ferdynanda) Porsche. Wygrała maszyna Henschla, a firma Porsche została na łodzi z 90 gotowymi podwoziami (Porsche był tak pewny wygranej, że jeszcze przed rozstrzygnięciem przetargu rozpoczął budowę maszyny). Robiąc dobrą minę do złej gry firma zabudowała na nich potężnie opancerzoną nadbudówkę (frontalny pancerz miał grubość 200 mm - dwa razy więcej niż u Tygrysa!). A w niej zamontowano morderczo skuteczną armatę kal. 88 - taką samą jak w Tygrysie... tylko lepszą, bo m.in. o dłuższej lufie, dzięki czemu działo miało jeszcze lepsze osiągi balistyczne.

W praktyce okazało się jednak, że powstało potężne, przyciężkie i w efekcie nieruchawe monstrum (coś w rodzaju samobieżnego bunkra!), mające do tego ogromne problemy z napędem (ogromna awaryjność + kiepska manewrowość). Mało tego - pierwotnie jedynym uzbrojeniem tego pojazdu była wspomniana 88-ka. I o ile wystarczyło to w zupełności do zwalczania czołgów wroga, w starciu z piechotą Ferdynandy okazywały się beznadziejnie jak ślepe kocięta. Piechota rosyjska szybko nauczyła się zwalczać te pojazdy, po prostu podpalając i obryzując je granatami kumulacyjnymi, koktajlami Molotowa lub przykładając ładunki wybuchowe do podwozia albo na żaluzje silnika.

W czasie swego debiutu bojowego - bitwy pod Kurskiem - Niemcy utracili połowę Ferdynandów, z czego ogromną większość wskutek akcji piechoty i lotnictwa szurmowego. Te, które ocalały (48), wycofano z walk i przekonstruowano, m.in. montując karabin maszynowy na przodzie kadłuba i kopułkę obserwacyjną dowódcy (przy okazji zmieniono „nick” ulepszanego pojazdu z Ferdynand na Elefant) i wysłano do Włoch, gdzie walczyły do końca wojny.

Dane techniczne:
Załoga: 6 osób
Masa: 65 ton
Wymiary: 8,14 m x 3,38 m x 2,97 m
Opancerzenie: 20-200 mm
Uzbrojenie: armata 88 mm Pak 43/2/L71, z zapasem 55 pocisków
Prędkość maksymalna: 30 km/h
Zasięg: do 150 km

W tym celu...
W tym celu...
W tym celu...

➤ Zwróćcie uwagę na przeciwpancerne drzewo, które unieszkodliwiło Tygrysa. Broń tak tajna, że do działa nie wolno o niej pisać...



strzałem z czołgowego działa. W trybie multi można używać granatów dymnych.

Wady

Dodatek dość mocno obnażył największą wadę CoD - nadmierne uskryptowanie gry. Są takie misje, w których trzeba (niestety) wielokrotnie korzystać z save'ów. Po kilku kolejnych próbach doskonale zaczniesz się orientować,

Rosjanie rządzą!

Nie wiem, kto projektował misje rosyjskie, ale należy mu się w nagrodę skrzynka Smirnoffa. Odwalił kawał naprawdę dobrej roboty! Majestatyczna bitwa pod Kurskiem (i to oczyma piechociarza oraz czołgisty), skontrolowana dość klaustrofobicznymi walkami o Ponyri, jak i finałny szturm Charkowa - nie ma w nich niczego, co by mi się nie spodobało. I trzymają w napięciu, i odpowiednio wyważony stopień trudności mają, i brak „elementów czasowych” (pomijając może konieczność wytrzymania ataku aż do nadejścia posiłków). O ile w CoD z misji rosyjskich silne wrażenie zrobił na mnie tylko Stalingrad, tu tykam je jako całość - i chcę dokładki.

Innowacje

Za wiele ich nie ma - możemy teraz biegać (ale wtedy nie można strzelać), „podgotować” granat, by wróg nie zdążył uciec, gdy go rzucimy. (Swoją drogą - Niemcy też nauczyli się rzucać granaty. Ot, przykreść!) Ale nadal granat leci za daleko - jakby rzucali nim dyskobole, a nie żołnierze. Możemy przenosić stacjonarne karabiny maszynowe (choć nie wszystkie) i - na szczęście - nie możemy z nich prowadzić ognia „z ręki”. Należy go wcześniej rozstawić. I słusznie!

Graficznie ulepszono niewiele - najbardziej widoczna zmiana to dużo lepszy dym (czyli poprawione efekty cząsteczkowe). Pojawiła się nowa broń (m.in. Sten z tłumikiem i amerykańskie oraz niemieckie odpowiedniki Garanda tudzież miotacz ognia i radziecki Diegtiariew, z charakterystycznym płaskim talerzem z amunicją). Poprawiono bazookę (ulepszony celownik), urealniono odporność czołgów na trafienia. Dzięki temu możemy czasem usmażyć Tygrysa jednym strzałem z bazooki i możemy czasem nie usmażyć wrogiej maszyny jednym cełnym



Dodatek, choć miejscami frustrujący i obnażający słabsze strony gry, zapewnia co najmniej kilka(naście) godzin nieustannej i dobrej zabawy.

Spoczywacie w pokoju. A właściwie w kościele.

Czemu Tygrysom po śmierci kuroczy się lufa, tego nie wiedzą nawet najstarsi pancernicy.



Kursk alternatywny?

Gość odpowiedzialny za wierność prawdziwej historycznej w tym dodatku albo nie zna się na swym fachu, albo (co wydaje mi się prawdopodobniejsze) dość niedbale przykładal się do obowiązków. Nie będę się czepiał drobnych detali - powiem tylko o jego największej wpadce.

W czasie gry Rosjanami bierzemy udział w bitwie pancerniej pod Kurskiem. Bardzo dziwnie bitwie, w której...

1. Niemcy używali niszczyciela czołgów nie Ferdynand (jak powinni), a jego późniejszej wersji o nazwie Elefant (patrz ramka: Słoń Ferdynand).

2. A po stronie rosyjskiej walczą sobie w najlepsze T-34/85. Problem w tym, że pierwsze wersje T-34 z armatą 85 mm (*) skierowano do produkcji kilka miesięcy po zakończeniu bitwy pod Kurskiem... Co więcej, konstrukcja wieżyczki użytych w grze osiemdziesiąt pięć wskazuje na czas produkcji w okolicach wiosny 1944. Przypominam, że bitwa pod Kurskiem miała miejsce latem 1943...

Krótko mówiąc: mamy tu Kursk alternatywny, w którym zmierzyły się pojazdy, które dopiero miały powstać.

(*) w instrukcji twierdzi się, że T-34/85 (i Pz IV) ma dwa kaemy. Zgoda. Jeden w wieżyczce (tak jest), a drugi na stanowisku... dowódcy (podobnie jak Pz IV). Ciekawe, bo dowódca ma właśnie stanowisko w wieżyczce. Każdy fan „Czterech pancernych” wie przecież, że drugi kaem montowany był w kadłubie, a obsługiwał go radiotelegrafista. Tamże działał samobieżnie z uporem nazywane są czołgami.

osobową armią – nie czuję tu aż takiego udziału komputerowych żołnierzy jak w samym CoD.

Rusz tyłek, żołnierzu!

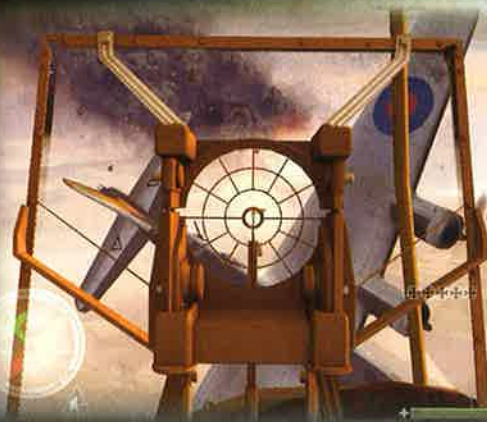
Grałem w polską wersję dodatku - w wersji testowej. Zatem z finalną oceną polonizacji poczekam, aż otrzymam wersję pudełkową. Ale już mogę was uspokoić, że lokalizacja zapowiada się co

najmniej dobrze. Pomijając specjalistyczne usterki (np. nagminne mylenie czołgów z działami samobieżnymi*), do spolszczenia żadnych więcej uwag krytycznych nie mam. Podobno mi się jedni, ale niepopadający w wulgaryzmy styl, jakim komunikują się żołnierze. Cieszę się, że to polonizacja kinowa (czyli tylko z napisami) - aż boję się pomyśleć, co to by było, jakby podłożono polskich lektorów albo (nie daj Boże) zatrudniono np. Czarka Pazurę w roli sierżanta Moody'ego... Brrrr.

* LEM obiecuje to poprawić w wersji finalnej. Sprawdź!

Call of End

Cóż można powiedzieć w podsumowaniu? Warto kupić, bez wątpienia warto. Dodatek, choć miejscami frustrujący i obnażający słabsze strony gry, zapewnia co najmniej kilka(naście) godzin nieustannej i dobrej zabawy. Podzielcie jego cenę przez ilość godzin i porównajcie z ceną biletu do kina...? [CDA]



że np. po doskoczeniu do wraku samochodu masz ok. 5 sekund czasu, zanim trafi w niego pocisk czołgu, zaś biegnąc w stronę domu, należy paść na mordę dokładnie w połowie drogi, bo zaraz jak miniesz półmetek, zacznie się artyleryjska nawała itd. Krótko mówiąc - przestajesz mieć wrażenie, że jesteś na wojnie, a zaczynasz się czuć jak statysta podczas kręcenia filmu wojennego z upierdliwym reżyserem. To już choreografia się robi... Nie da się też ukryć, że gra jest linowa jak wszyscy diabli. W CoD nie było tego aż tak widać. Tu - i owszem, Widać też wyraźniej, że mimo zapewnień o „zjednoczonych wysiłkach” postać prowadzona przez gracza jest taką jedno-



8

GRYwalność 8
VIDEO 9
AUDIO 9

WERDYKT

dobrze spolszczenie
wciągająca
poprawione efekty
czystość
kampania amerykańska i rosyjska
nowe tryby multi

początek za trudny
liniowość i skryptowość
błędy w terminologii
latanie tak sobie
krótkie to...

Joy Pad Dual Impact

GP-5222

www.apollomultimedia.pl

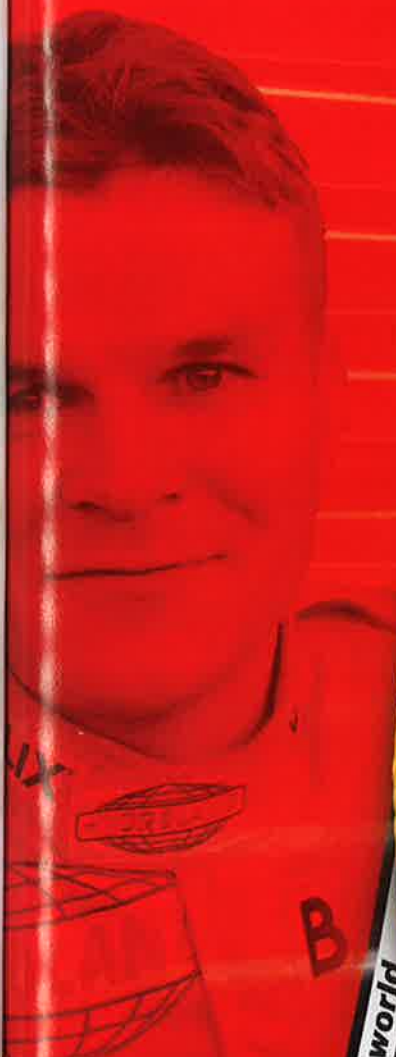
www.apollo.com.pl

POCZUJ PRAWDZIWE UDERZENIE!

BEZPRZEWODOWY



vibration feedback



Michał Bębenek

Michał Bębenek
1998 - V-ce Mistrz Polski N-3
1999 - Mistrz Polski N-3
2001 - V-ce Mistrz Polski N-4
2003 - V-ce Mistrz Polski w gr.N

entertaining the world

multimedia@apollo.com.pl



PRODUCENT: BLACK SEA STUDIOS
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
WWW.KNIGHTSOFHONOR.COM
CENA: 139 ZŁ

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB



HUT SĘDZIMIR | PODBIJ EUROPE!

Knights of Honor

Jedni zachwycają się zapachem napalmu o poranku. Inni rozkoszują wonią grillowanych laserowymi działkami kosmitów. Ja natomiast ostatnie kilkanaście dni spędziłem, wachając czarująco staroświecką swąd ciał palonych rozgrzaną smołą. To dla mnie zapach tej jesieni. Jesieni średniowiecza.

Knights of Honor to cholerna gra. Spytajcie MacAbre, Qn'ika, Allora czy Czarnego lwana, ile przekleństw posłałem w stronę monitora siedząc przy tej produkcji bułgarskiego studia Black Sea Studios. Nic konkretnego – trochę wyrazów na „k...”, trochę „p... gra”, trochę takiego niezrozumiałego, ale ewidentnie (można było poznać po tonie) wrogiego belkotu. Bynajmniej nie dlatego, że Knights of Honor to jakiś bzdiew. O nie!

Po prostu – przez te kilka dni zawałem kilka ważnych spraw, spóźniłem się na kilka przemitych spotkań (przemitych potencjalnie, bo po spóźnieniu czekały mnie już tylko „ciche dni”) i

kilka razy, zamiast przyrządzić sobie coś zdrowego i pożywczego, objadałem się świnistwami z rodzaju tych z filmu „Super-Size-Me”. A najgorsze, że cały czas zdawałem sobie sprawę z tego, że robię źle, tyle tylko, że niezbyt udawało mi się odejść od komputera. No bo jeszcze jedna prowincja do podbicia, no bo jeszcze jeden bitwa do wygrania, no bo jeszcze jedno miasto do obronienia...

Strategia i taktyka

Knights of Honor to strategia osadzona w realiach średniowiecznej Europy, rozgrywana w czasie rzeczywistym. To również gra rozgrywana na dwóch poziomach – strategicznym i taktycznym. Podobnie jak w grach z serii Total War, bliskim tematycznie Medieval czy wydanym właśnie Rome, najważniejsze decyzje podejmujesz na mapie przedstawiającej cały kontynent, podzielony na prowincje z ich twierdzami-stolicami. Równocześnie, kiedy dojdzie do starcia między twoimi wojskami a oddziałami wroga, możesz wziąć bezpośredni udział w bitwie, wydając swoim żołnierzom rozkazy.

Budujemy nowy dom

By odnieść sukces, będziesz musiał łączyć rozwój militarny z gospodarczym, dbać o dyplomację, kwestie religijne, strzec swojego dworu przed szpiegami, jednocześnie wysyłając własnych średniowiecznych „dżejmsówbondów”, by wkradli się w łaski innych władców. Jeśli chodzi o gospodarkę, największe wpływy do skarbcza pochodzą z podatków pobieranych z prowincji. Na mapie Europy mają one swoje wyraźnie zaznaczone granice terytorialne, w obrębie których stoi miasto-twierdza (stolica prowincji) oraz farmy, kopalnie, klasztory, porty itd.

Każdy z takich budynków generuje jakieś dobro – żywność, złoto, wiarę (to ostatnie oczywiście symbolicznie) – czasem też, jak w przypadku portów (możliwość zaokrętownia armii), w inny sposób wzbogaca prowincję. Na ich działanie nie masz jednak żadnego wpływu, a cała interakcja odbywa się w stolicy. Tutaj możesz stawiać różnego rodzaju konstrukcje – związane z samym miastem (fosa, mury obronne, targ) lub z całą prowincją (port, winiarnia) – powoływać oddziały wojskowe,

Grając w Knights of Honor zawałem kilka ważnych spraw. A najgorsze, że cały czas zdawałem sobie sprawę z tego, że robię źle - ale i tak nie udawało mi się odejść od komputera.



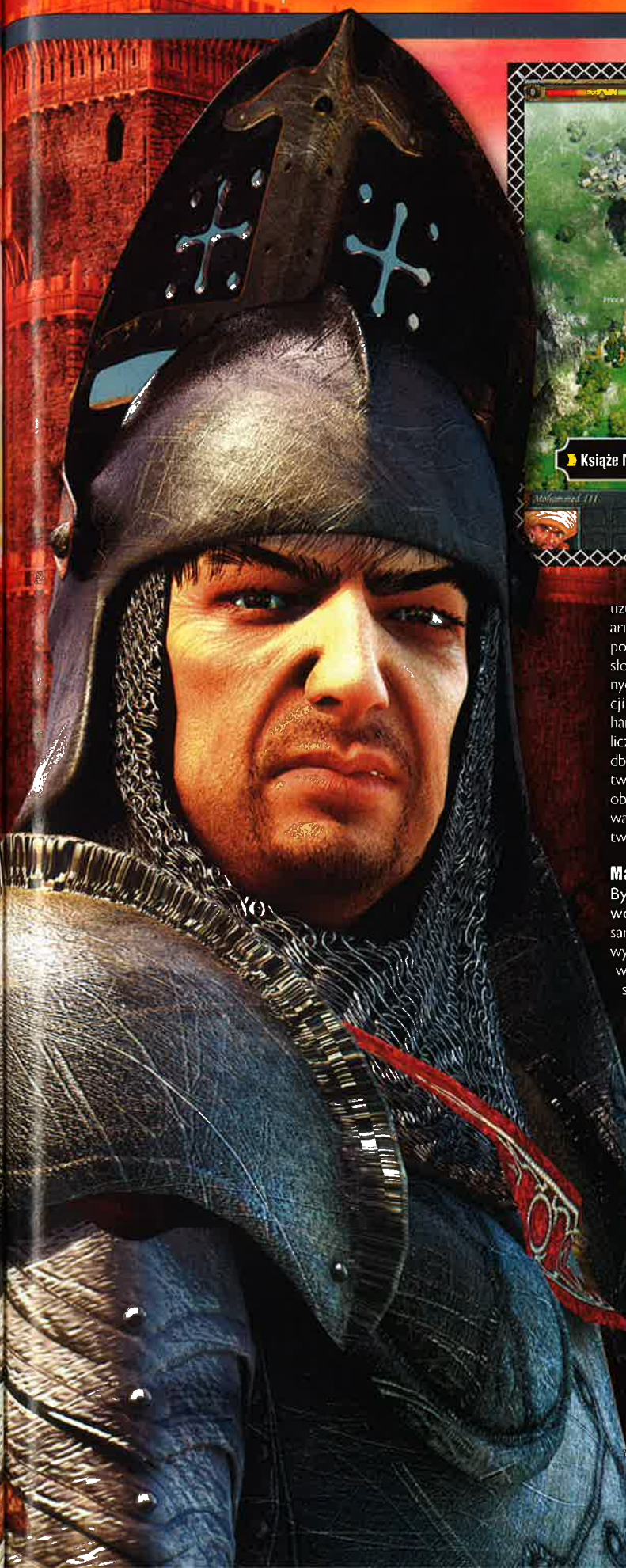
Zdobycze cywilizacji

Jednym z dodatkowych elementów gry są tzw. „cywilizacyjne zdobycze”, specjalne bonusy zwiększające np. wydajność twoich farm lub efektywność wojsk. Zdobywasz je, zyskując dostęp do określonych dóbr naturalnych, takich jak np. atrament, kość słoniowa itd. Niektóre z tych dóbr to tzw. dobra egzotyczne, które musisz importować w portach, inne możesz produkować tylko wtedy, kiedy posiadasz prowincję z odpowiednim surowcem naturalnym.



Twoi poddani muszą być bardzo szczęśliwi...

RECENZJE



uzupełniać zapasy stacjonujących w mieście armii, a na późniejszym etapie gry także importować egzotyczne towary, takie jak kość słoniowa czy przyprawy. Wysokość pobieranych podatków zależy od tego, czy w prowincji znajdują się takie budynki, jak gildia handlarzy czy targ, przede wszystkim zaś od liczby jej mieszkańców – dlatego też należy dbać o rozwój krain znajdujących się pod twoimi rządami. Prowincje to również główny obiekt podbojów, to właśnie o nie w grze walczysz i to ich liczba decyduje o potęgę twojego królestwa.

Marszałek i jego ludzie

By stworzyć armię, musisz w pierwszej kolejności powołać marszałka – jego funkcję może pełnić sam król, jego dorosły męski potomek lub wynajęty za sztuki złota szlachcic. Marszałek wchodzi w skład dworu (maksymalnie może się w nim znajdować dziewięć osób) i pojawia się na mapie, obok miasta, w którym go powołasz. Teraz wystarczy tylko skierować dworzana do miasta i tam powołać oddziały, wybierając z tych, jakie oferuje dana prowincja. To zresztą kolejny powód, by rozwijać podległe krainy – początkowo możesz zaciągać do wojska jedynie prostych wieśniaków, dopiero wtedy, kiedy w mieście stanie zbrojownia, zakład płatnerski, stajnie i inne podobne budynki, będziesz mógł mobilizować bardziej zaawansowane, a więc też bardziej skuteczne w walce jednostki.

Niektóre prowincje oferują wojska specyficzne tylko dla nich (jak np. kawaleria Jinetes z Andaluzji), inne oddziały możesz stworzyć tylko wtedy, kiedy twoje królestwo wyznaje

odpowiednią religię (jak np. muzułmańscy Saraceni). By powołać każdą jednostkę, musisz wydać określoną liczbę sztuk złota oraz pobrać z miejskich spichlerzy prowiant dla swoich ludzi. Również w późniejszym okresie, kiedy armia przemieszcza się po mapie, musisz od czasu do czasu uzupełniać jej zapasy żywności. To drobny mechanizm, który w ciekawy sposób wpływa na reguły rozgrywki – zapasy żywności decydują też o tym, jak długo miasto może wytrzymać oblężenie wroga. Za każdym razem musisz się więc zastanowić, czy powołując nową armię, nie wystawiasz miasta na łup najeźdźców.

Lekko przegrywasz, królu

Kiedy dojdzie do bitwy – np. gdy dwie armie spotkają się gdzieś na mapie lub też zdecydujesz się rozpocząć szturm na obleganą twierdzę (bo uznajesz, że jej załoga jest już wystarczająco wyczerpana głodem) – wybierasz, czy wynik potyczki ma zostać wyrachowany przez komputer, czy też sam pokierujesz wojska do ataku. Dużo częściej będziesz wybierał tę pierwszą opcję – bitwę podczas każdej rozgrywki jest naprawdę sporo i samodzielne rozgrywanie każdej z nich znacznie wydłuża czas rozgrywki. Poza tym komputer wyjątkowo sprawiedliwie wskazuje zwycięzców, w kalkulacjach



Opisane niedociągnięcia nie zniechęciły mnie jednak do gry
– nikną bowiem przy ogromnej grywalności tego tytułu.



na bieżąco obserwujesz, jak twoi wojacy sobie radzą (na ekranie widać opisy typu „wygrywasz w zdecydowany sposób”, „lekkko przegrywasz”) i jeśli walka nie idzie po twojej myśli, możesz wydać rozkaz do odwrotu, by uratować resztki oddziałów i samego marszałka (szczególnie wtedy, kiedy jest to wódz z większym doświadczeniem).

Jeśli jednak masz trochę więcej czasu – lub też czeka cię ważna bitwa, a nie masz pełnego zaufania do automatycznych rozstrzygnięć – możesz rozegrać tę batalię samodzielnie. Walka taka utrzymana jest w konwencji tradycyjnego RTS-a i – mówiąc szczerze – niczym specjalnym się nie wyróżnia.

Głowa króla pęka

A całość rozgrywki w *Knights of Honor* to naprawdę rzecz bardzo grywalna, ale też mocno złożona. Do opisanych już podstawowych obowiązków króla – czyli rozwijania prowincji i prowadzenia bitew – dochodzą jeszcze dziesiątki innych rzeczy, o których należy pamiętać. Członkami dworu mogą być nie tylko marszałkowie, ale również szpiegi, klerycy, handlarze, konstruktorzy i panowie ziemscy. Ci nie pojawiają się na mapie, możesz natomiast oddać im pod rządy którąś z prowincji, by automatycznie ją rozwijali zgodnie ze swoimi umiejętnościami. Kleryk może więc nawrócić prowincję chrześcijańską na islam (dla mnie przydatne, bowiem grałem głównie kalifatem

Cordoby), konstruktor zaś będzie dbał o rozwój infrastruktury miasta-twierdzy. Handlarza możesz oddelegować do obsługi szlaków handlowych (pod warunkiem, że wcześniej podpiszesz z innym królestwem pakt o wzajemnym handlu), co zapewni ci stałe wpływy do skarbcza. Musisz jednak pamiętać, by zdobyte pieniądze na bieżąco wydawać, bowiem zbyt dużo złota znajdującego się w posiadaniu władcy powoduje wzrost inflacji i hamowanie gospodarki.

Najciekawszym z dworzan jest szpieg – wysłany do innego królestwa może tam stać się członkiem dworu i – w zależności od objętej w nim pozycji – na różne sposoby działać na twoją korzyść, a na niekorzyść przeciwnika.

Knowania i spiski

Połączenia szpiegostwa i dyplomacji wzbo-gaca resztą *Knights of Honor* o zupełnie nowy poziom rozgrywki. Możliwe są tu np. takie działania, jak ożenienie syna z córką innego króla, a następnie zamordowanie tego władcy przy pomocy szpiega i przejęcie jego królestwa na mocy dziedzictwa. Dobrze umieszczeni szpiegi mogą także przejąć władzę nad prowincją, odłączyć ją od królestwa, na którego dworze się znajduje, a następnie przekazać ją tobie, może też pomóc w podpisaniu traktatu pokojowego lub wywołaniu wojny, może sabotować szlaki handlowe, może... Mówiąc najogólniej, możliwości szpiega są dość spore, ale musisz pamiętać, że to obosieczny miecz. Po pierwsze również i na twoim dworze może zaciąć się zdrajca, po drugie zaś jeśli twój człowiek zostanie złapany na gorącym uczynku, jego czeka więzienie, ciebie zaś nawet wojna z infiltrowanym królestwem.

Umiejętnie prowadzone dyplomatyczne gierki pozwolą ci na wywoływanie konfliktów, zdobywanie sojuszników walczących ramię w ramię u twojego boku, pozyskiwanie królestw-wasali, które będą zasilać twój skarbiec swoimi daninami. W *Knights of Honor* trudno się nudzić, cały czas jest coś do roboty, a kiedy jednocześnie decydujesz o ruchach kilku armii, prowadzisz dyplomatyczną intrygę i trzymasz kciuki, by twój szpieg został wybrany na króla Szkocji, zaczynasz doceniać wolne tempo rozgrywki.

Coś dla oka, coś dla ucha

Na pozytywny odbiór gry wpływa również jej oprawa graficzna i dźwiękowa. Choć *Knights of Honor* to gra ukazująca akcję w tradycyjnym, dwuwymiarowym sposobie, występujące w niej ręcznie rysowane grafiki (ekrany ładowania, sprite'y jednostek, mapa Europy) robią wyjątkowo dobre wrażenie, zachwycają estetyką i feerią barw. Ta „kolorowość” *Knights of Honor* zaskakuje w grze studia developerskiego, którego animowana wizytówka utrzymana jest w całości w mrocznych kolorach, a w tle przegrywa w niej ostry death-metal. Na szczęście death-metalu później już nie ma, a zastępuje go kilkanaście motywów muzycznych inspirowanych muzyką dawną i etnicznymi melodiami regionów składających się na Europę. Pod względem technologicznym *Knights of Honor* nie zachwyca, pod względem estetycznym jest rewelacyjny – cała redakcja przystawała przy moim komputerze, pytając w co gram i potwierdzając, że to, co widzą na ekranie, jest rzeczywiście „miłe dla oczu”.

Kacik marudera

Największe niedociągnięcia, jakie znalazłem w grze, to kwestie związane z algorytmami sztucznej inteligencji. Zasadniczo, w większości przypadków działają bardzo dobrze i tylko w pewnych warunkach zawodzą – chodzi dokładnie o sytuację, w której oblegasz twierdzę wroga, on wysyła na odsiecz swoją armię, ale po drodze, niedaleko od obleganego miasta, napotyka ona garstkę rebeliantów



➔ Sądząc po bielejących szkieletach, szturm się nie udał.

8+

GRYWALNOŚĆ 9
VIDEO 8
AUDIO 8

WERDYKT

- ➔ przeogromna grywalność
- ➔ niezwyklej urody malowane ręcznie grafiki
- ➔ płynna, łatwa rozgrywka przy dużym poziomie złożoności zabawy

- ⊖ drobne błędy w AI
- ⊖ bardzo wciąga (i to nie puste słowa)



plądrujących np. kopalnię srebra. Człowiek najprawdopodobniej zignorowałby rebeliantów i rzucił swoje wojska na ratunek obleganemu, komputer jednak zawsze wybiera w tej sytuacji bliższe zagrożenie. Więcej podobnych błędów nie dostrzegłem, ten jeden powtórzył się jednak kilka razy.

Z rezerwą podszedłem również do sytuacji, w której w wyniku zamachu mój król zmarł bez potomstwa i całe – budowane przez kilkanaście godzin – królestwo rozsypało się na szereg państewek, a pod moją władzę zostało ledwie kilka z posiadanych wcześniej prowincji. Znamy to z historii, ale w grze takie sytuacje potrafią zdenerwować. Opisane niedociągnięcia nie zniechęciły mnie jednak do gry – nikną bowiem przy ogromnej grywalności tego tytułu. W końcu obowiązki mogą począć, a cheeseburger nie jest wcale taki zły... [GDA]



KOMU ZAUFASZ,
W ŚWIECIE PEŁNYM ZDRADY?



MYST[®]

IV

OBJAWIENIE



„Wspaniała atmosfera,
rewelacyjne udźwiękowienie,
oszałamiające krajobrazy
i zajmujące zagadki przykuwają Cię
do monitora na długie tygodnie.”

click!

Ocena 5.5/6

REKOMENDACJA
GRY OnLine
www.gry-online.pl

myst.gry-online.pl/

Patronat medialny



ODKRYJ PRAWDĘ!



Wkrocz do świata pełnego sekretów i odkryj zawiłą tajemnicę. W kolejnym rozdziale najwspanialszej sagi przygodowej wszechczasów, będziesz mógł poskładać w całość strzęskaną przeszłość rodziny i odkryć prawdę o najbardziej złośliwych złołczyńcach świata Myst. Kluczem do śledztwa będzie zrozumienie ich psychiki.

www.mystrevelation.com

www.myst.cenega.net



Wydawca gry w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
Tel. (22) 986 64 33 do 35
Pomoc Techniczna: (22) 868 52 61



Myst® IV Revelation © 2004 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

» PRODUCENT: KONAMI
 » DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
 » CENA: 159,90 zł
 » WWW.KONAMI.COM/SILENTHILL4

» WIN 98/ME/00/XP
 » PROCESOR: PIII 1 GHz
 » RAM: 256 MB
 » GRAFIKA RAM: 32 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | POZNAJ Tajemnice Apartamentu 302

„Poczułem się intruzem wśród chaosu”.

(Jorge Luis Borges)

SILENT HILL 4 THE ROOM™

A to nam Konami zrobiło psikusa. Kiedy pracowałem nad tematem numeru dotyczącym SH, nawet nie przypuszczałem, że tak szybko będzie mi dane pisać o kolejnej odsłonie tej znakomitej serii. Wtorey (listopad 2003) z nieoficjalnych źródeł było wiadomo tylko tyle, że gra jest tworzona. No, no... Szybko się uwinęli, trzeba im przyznać. Czy był to pośpiech uzasadniony? Czy nie spaprali przy okazji roboty? Spójrzmy na kolejną odsłonę kosmaru zwanego Silent Hill.

Znacie Henry'ego Townshenda? Jeśli nie, to wsłuchajcie się w jego historię. I w szum wiatru za oknem. Nigdy nie wiadomo, co nocny wierzak z sobą przyniesie. Może ulewę, a może jeszcze coś gorszego?

Z błękitu w czerń

Rzeczywistość jest z reguły czymś pewnym i z góry określonym, ma swoje prawa i wytyczone granice, których przełamać nie może. Teoretycznie. Kiedyś też tak myślałem. Wszystko się jednak

drzwi były opasane grubymi łańcuchami. Od wewnątrz. Kilka potężnych klódek broniących wyjścia, okna zatrzasknięte naглуcho. Sąsiedzi, którzy nie słyszeli moich krzyków. Świat, który normalnie toczył swój bieg i ja – w pułapce bez wyjścia.

I wiecie, co? Me sny się ziściły...

Bohater z przypadku

Chyba każdy szanujący się miłośnik SH wie doskonale, jak zaczyna się przygoda Henry'ego. W maksymalnym skrócie – Henry, mieszkaniec Ashfield (miasteczko leżące nieopodal Silent Hill) zostaje pewnego dnia uwięziony we własnym mieszkaniu i przez odkryty w łazience portal przenosi się do alternatywnej, kosmarnej rzeczywistości. Cóż, mawiają, że podróże kształcą... Ale do rzeczy.

Predepremierowe obietnice dotyczyły w pewnym stopniu silnie zarysowanych psychologicznie sylwetek głównych bohaterów. Tym-

Nawiedzony pokój 302 jest tak sugestywny, że przebywanie w nim pod koniec gry było dla mnie autentycznie nieprzyjemnym doświadczeniem!

zmienia. Los pchnął mnie w ramiona obłądu. Miałem koszmary. Sny tak potworne, że budziłem się zły zimnym potem, tak sugestywne, że po obudzeniu nie wiedziałem, gdzie się znajduję. Noc w noc marzy powracały, z każdym kolejnym razem bardziej realne. Śniłem, że zostałem więźniem własnego mieszkania. W tych snach

czasem nie wygląda to tak kolorowo. Daleko Henry'emu do Jamesa z 2 części. Jego wypowiedzi są raczej szczątkowe, a na domiar złego wyprane z emocji (aktor używający głosu wszystkie kwestie wypowiada jakby od niechcenia, zupełnie beznamiętnie). Podczas podró-



Tylko od ciebie zależy, czy dasz się ponieść opowiedzianej tu historii, pełnej bólu, przynębień, pełnej tajemnic, niedomówień i makabrycznych zdarzeń z przeszłości. Jeśli więc skusisz się na przygodę, czytaj wnikliwie wszystkie notatki, oglądaj zdjęcia, analizuj i łącz fakty. Gwarantuję, że z początku niezrozumiała opowieść stanie się z czasem klarowna i jasna, a poszczególne elementy układanki zaczną do siebie pasować. Dopiero wtedy docenisz to, co w SH zawsze było najważniejsze – historię.



I wszystko jasne. Niestety - za jasne.

ży Jamesa przeżywaliśmy jego tragedię, jakby nas samych dotyczyła, zaś imię Townshend jest dla gracza postacią niemal zupełnie obojętną!

Jednak nie doskwiera to tak, jak mogłoby się wydawać. Dlaczego? Bowiem w *The Room* tylko pozornie Henry odgrywa pierwszoplanową rolę. Do tej pory zawsze mieliśmy bohatera schwytanego w zimne objęcia Silent Hill, zaś główny wątek fabularny dotyczył przede wszystkim jego. Na pierwszy rzut oka w *Silent Hill 4* jest podobnie. Ale to tylko pozór: Historia opowiedziana w grze to ballada o obłądnie i paranoi, to szaleńczy taniec na cienkiej linii pomiędzy jawą a snem. To wędrówka po umyśle szaleńca. Szaleńca, którego tożsamości nie zdradzę, by nie psuć wam zabawy na „dzień dobry”. Ale to właśnie on jest tutaj najważniejszy. On i apartament 302.

Potwory i S-ka

Czas trochę ponarzekać. Z przykrością to piszę, ale w SH4 mamy do czynienia z najmniej pokręconymi maskarkami w serii. Poza fenomenalną dwugłową poczwarą o twarzach dziecka i duchami wychodzącymi ze ścian, tak na dobrą sprawę nie ma na czym zawiesić oka. Mamy po raz kolejny psy, ale one na dobrą sprawę nigdy nie były straszne. Mamy nowe wersje pielęgniarek, ale gdzie im tam do siostrzyczek z drugiej czy trzeciej części... Mamy małopodobne monstra, które śmieją, zamiast przerażać, mamy też przerosnięte komary (kto to, u licha, wymyślił?), no i te nieszczęsne jeżdżące wózki inwalidzkie – to już zupełna paranoja. Może poprzednie odsłony mnie rozbawiły w tym względzie (Piramidogłowy do dziś śni mi się po nocach!), ale tutaj byłem odrobinę rozczarowany.

Jawa i sen

Kolejny mankament to lokacje. Konami poszło na łatwiznę, bo każdy „świat” musimy przechodzić w grze dwukrotnie. Jest to oczywiście fabularnie uzasadnione i w zasadzie można by przytknąć oko na tak sztuczne wydłużanie rozgrywki, gdyby jeszcze lokacje były tak obskurne i upiorne, jak te z poprzednich *Silentów*. Niestety, z bólem serca potwierdziły się moje najgorsze obawy przedpremierowe – wszędzie jest obrzydliwie jasno! Zbyt jasno. Gdzie te ciasne, duszne korytarze, zatopione w mroku, gdzie ten dreszcz emocji towarzyszący nam, gdy z ledwie widocznego cienia wyłania się wróg, dysząc ciężko... Gdzie te czasy, gdy nic nie widzieliśmy,

ale serce w piersi kołatało jak oszalałe, bo niemiłosiernie trzaski z radia zdradzały obecność czającego się w mroku zagrożenia?

Niestety, w nowym *Silencie* w każdej lokacji wszystko jest z daleka doskonale widoczne. Zrezygnowanie z mroków i latarki to chyba największy błąd Konami. Tą zagrywką wbili sobie nóż w plecy, bo dopieszcżona w detale sceneria i zabójcza muzyka nikogo nie przestraszą, jeśli wszystko widać jak na dłoni. *Silent Hill* nauczył nas, że najbardziej przeraża to, co tajemnicze i ukryte w mroku. Tajemnica pozostała, jednak mrok poszedł sobie w diabły. Nawet las, jedyna „ciemna” lokacja, wypadł blade i nieciekawie. Chyba tylko Apartamenty się bronią, mamy tutaj mnóstwo tak dobrze znanych nam smaczków, jak zardzewiałe kraty, przęty, krwawe ślady obecności zła, itd.

Spoczywaj w pokoju... 302

Jak już pewnie wiecie, w mieszkaniu Henry'ego kamera automatycznie przełącza się na widok FPP. To, co w tym momencie kluje w oczy, to **beznadziejna jakość tekstur**. Na szczęście w trybie TPP ten mankament już nie występuje – tu wszystko pęcznieje od detali i drobiazgów. Według założeń twórców widok z perspektywy pierwszej osoby miał podkreślić izolację i osa-

Jednego grze odmówić nie sposób. Fenomenalnej, wciągającej, intrygującej i dramatycznej fabuły, która, kawałek po kawałku, jest odkrywana przed nami w sposób absolutnie mistrzowski.

motnienie Henry'ego. I wiecie, co wam powiem? **To faktycznie działa!**

Dodatkowego smaczku dodaje możliwość spoglądania przez wizjer, okna, a nawet dziurę w ścianie (podglądanie sąsiadki to ulubione zajęcie Henry'ego w wolnych chwilach:)). I cóż z tych okien widzimy?



Odsysanie tłuszczu metodą niekonwencjonalną.



Bo zupa była za słona.

Silent Hill 4 to gra dobra. Czy straszna? Owszem, niestety tylko momentami. Czy lepsza od genialnej części 2? Absolutnie nie.

Zwyczajną, szarą rzeczywistość, toczącą się leniwie i przewidywalnie: samochody jeżdżą po ulicach, ludzie spacerują, sąsiedzi z okien naprzeciwko zajęci są codziennymi sprawami itd. Wszystko to stanowi wymieniony kontrast wobec sytuacji, w której znalazł się nasz bohater. Nie zapominajmy, że jesteśmy uwięzieni we własnym mieszkaniu, a po przekroczeniu portalu trafiamy do jakiegoś koszmarnu. Jednak wystarczy podejść do okna, by zobaczyć, że świat „zewnątrzny” wciąż istnieje i ma się dobrze. Pierwszy raz w serii Silent Hill mamy możliwość kontaktu z „normalnością”. Duży plus za ten pomysł.

Nie ma lekkot!

The Room to chyba najtrudniejsza odsłona serii. Bynajmniej nie chodzi tu o stopień skomplikowania łamigłówek, jeno o zmagania gracza

z potworami. Nie da się ukryć, że w poprzednich częściach walka była często sprawą marginalną, motor napędowy stanowił raczej rozwój fabuły. Również w SH4 pierwsze skrzypce gra opowiadana historia, tym niemniej trzeba dodatkowo martwić się o przeżycie. Na szczęście ulepszono system walki (chciałoby się powiedzieć: „w końcu!”). Henry, w przeciwieństwie do swoich poprzedników, nie zachowuje się jak drewniana kukła i dość dziarsko macha rozmaitym żelastwem (ja przeszedłem większość gry z siekierą w dłoni; ksywka zobowiązuje, nie?). Walczyć trzeba sporo. Ale, co ciekawe, nieraz najlepszym rozwiązaniem będzie zwyczajna ucieczka. Dlaczego? Bo po raz pierwszy w serii mamy do czynienia – UWAGA, SPOILER!!! – z nieśmiertelnymi przeciwnikami.

Gdzieś tak od połowy, na wyższych poziomach trudności, gra robi się momentami irytująca. Bo raz, że apteczki jest tu wyjątkowo mało (przynajmniej w stosunku do poprzednich części), dwa – mamy na karku dodatkową postać – naszą sąsiadkę zza ściany – Eileen, która wlecze się nieprzejętnie. No i trzy – co krok można naciąć się na te nieszczęsne nieśmiertelne duchy.

Doceniam pomysł panów z Konami, bo monstra wychodzące ze ścian i lewitujące w powietrzu to coś, czego jeszcze w Silent Hill nie było (motywy wychodzenia ze ściany prezentuje się zabójczo). Ale ile krwi potrafią te zmary napsuć, to już inna para kaloszy. Są i na nie metody (w kontaktach z nimi przydadzą się m.in. świece i medaliony), ale generalnie lepiej przed nimi zwięzać, i to ile sił w nogach, bo skurczybyki szybkie są.

Małą ilość apteczek częściowo tłumaczy fakt, iż będąc w pokoju nasza energia automatycznie się uzupełnia. Wszystko ładnie, tylko że po jakimś czasie zmienia się i nasz pokój. Ze spokojnego azylu, staje się przedsionkiem piekła. Zegar zaczyna fiksować, szyby drżą jak opętane, na ścianach pojawiają się plamy, pęknięcia. W

tym momencie energii nam już nie przybywa. Powiem więcej – z czasem nasz pokój stanie się na tyle niebezpieczny, że dłuższa obecność w nim może skończyć się dla nas tragicznie! Pomysł jest świetny, a realizacja wybitna.

Nawiedzony pokój 302 jest tak sugestywny, że przebywanie w nim pod koniec gry było dla mnie autentycznie nieprzyjemnym doświadczeniem! Wpadłem szybko zrobić save'a, zabrać coś ze skrzyni i uciekałem z powrotem do portalu. Powtarzam: uciekałem! Z własnego mieszkania! Ogromne brawa za ten element.

Diabeł tkwi w szczegółach

Zawsze ogromnym plusem Silent Hill były wszelkiego rodzaju smaczki, detale, nawiązania do rozmaitych filmów, książek, wierzeń religijnych, przesądów itd. Między innymi dzięki temu seria ta zyskała na swej niepowtarzalności. The Room na szczęście nie zawodzi pod tym względem. Zbrodnią byłoby zdradzenie zbyt wielu rzeczy, ale o kilku bardziej oczywistych, rzucających się od razu w oczy, pozwól sobie napisać. Pamiętacie nazwy ulic z 1 części? Odpowiadały nazwiskom pisarzy. W SH4 mamy podobny motyw – w Ashfield jest Lynch Street (David L. – reżyser wizjoner; twórca m.in.

Smak na smaczki

To jednak są tylko ciekawostki. Dla oddanych fanów serii z pewnością dużo ciekawsze będą rozmaite, drobne nawiązania do poprzednich odsłon. Pozwólcie, że dla zaostrzenia apetytów opowiem wam o jednym z ciekawszych motywów (nie zdradzając oczywiście nic z fabuły). Gospodarzem domu, w którym mieszka Henry, jest niejaki Frank Sunderland (to było wia-

Tajemnica pozostała, jednak mrok poszedł sobie w diabły.

domie jeszcze przed premierą). Brzmi znajomo, prawda? Od razu nasuwają się przypuszczenia, iż jest on ojcem Jamesa, bohatera drugiej części. I, co ciekawe, nie są to przypuszczenia bezpodstawne!

Dobra, więcej nie mówię, konkrety musicie znaleźć sobie sami.

Tak jak zapowiadano przed premierą, w czwórce **powraca też motyw kultu z Silent Hill**. Pojawiają się także bardzo zdawkowe informacje o postaciach z poprzednich odsłon. Oczywiście nie zdradzę, o kim dokładnie mowa.

Dla kogo nowy Silent?

Jest w tej recenzji wiele ostrych słów pod adresem SH4. Jednak jednego mu odmówić nie sposób. **Fenomenalnej, wciągającej, intrygującej i dramatycznej fabuły**, która, kawałek po kawałku, jest odkrywana przed nami w sposób absolutnie mistrzowski. Jak to w Silentach bywa, nic nie jest tu wyłożone bezpośrednio kawa na ławę. Mamy tropy, dziwne zdarzenia, urwane, z pozoru nie mające większego sensu notatki, zapiski z pamiętników etc. Coż, gry z serii Silent Hill zawsze wymagały od gracza zaangażowania. Ci, którzy oczekują kolejnego kłona Resident Evil i banalnej rozrywki polegającej na koszeniu potworów, nie powinni w ogóle zaczynać zabawy. Można i tak grać, oczywiście. Tylko po co? Jako zwyczajna gra akcji, SH4 wypada dość przeciętnie. Każdy fan powie, że w tej serii chodzi o coś więcej.

Intruz wśród chaosu

Silent Hill 4 to gra dobra. Czy straszna? Owszem, niestety tylko momentami. Czy lepsza od genialnej części 2? Absolutnie nie. Nie zrozumcie mnie źle – SH4 to całkiem dobry horror; niestety nie udało się udźwignąć ciężaru legendy serii. Zaimplementowano tutaj wiele zmian, które ortodoksyjnym fanom raczej do gustu nie przypadną. Zmiany te uczyniły z nowego Silenta grę inną niż dotychczasowe części. Niemniej to wciąż gra z wysmienitą fabułą, dopracowaną grafiką i mistrzowską warstwą dźwiękową. Jednak już nie straszy, jak



Zagubionej autostrady, Mulholland Drive) i King Street (Stephen K. – król współczesnego horroru).

Co jeszcze? Można podglądać przez okno sąsiadów z budynku naprzeciwko – jest to bliźniaczo podobne do sytuacji z filmu Alfreda Hitchcocka – Okno na podwórze, z 1954r.

Kolejną, rzucającą się w oczy inspiracją jest wygląd jednej z maszek; z czarnymi, spadającymi na twarz włosami; jej widok przywołuje od razu na myśl postać z fantastycznego horroru The Ring.

Z innych, drobniejszych ciekawostek – oglądając kilkakrotnie podczas gry zdjęcia w mieszkaniu Henry'ego. Część z nich była zrobiona przez bohatera podczas pobytu w Silent Hill. Zauważcie, że w miarę postępów w grze opinia Henry'ego o miasteczku się zmienia. Zresztą badajcie i przyglądajcie się dokładnie wszystkiemu. Np. gdy będziecie podglądać Eileen, zwróćcie uwagę na maskotkę, jaką ma nasza sąsiadeczka. Albo popatrzcie na odciski dłoni widoczne w wizjerze. Pamiętajcie, tu nic nie jest przypadkowe – nawet one mają znaczenie i sens!

KONKRETY

Zapowiedź z wrześniowego numeru pęczniała od technicznych szczegółów i detali. By nie powtarzać dwa razy tego samego, tym razem krótko wspomnę, co uległo zmianie:

- ▶ brak latarki i radia;
- ▶ koniec z ciemnością, tak charakterystyczną dla tej serii;
- ▶ widok FPP w mieszkaniu Henry'ego;
- ▶ w tymże mieszkaniu skrzynia do przechowywania „dóbr” wszelakich;
- ▶ koniec bezdennych kieszeni – jedynie 10 slotów w ekwipunku;
- ▶ przedmioty tej samej kategorii, jak np. amunicja, nie łączą się – każdy magazynek zajmuje dokładnie 1 miejsce;
- ▶ save tylko w mieszkaniu Henry'ego;
- ▶ nowe, nieznane wcześniej lokacje;
- ▶ zaledwie 2 spluwu i masa broni białej;
- ▶ nowe monstra, w tym niezniszczalne duchy;
- ▶ kilka zakończeń, tak jak poprzednio;
- ▶ nie znajdujemy już gotowych map; tym razem są systematycznie rysowane w miarę odkrywania nowych lokacji;
- ▶ wprowadzono pasek zdrowia i wskaźnik siły uderzenia; można je na szczęście ukryć;
- ▶ wybór przedmiotów czy broni odbywa się w czasie rzeczywistym – koniec z wielopoziomowym menu i zastępczym w tym czasie światem gry;
- ▶ od połowy gry towarzyszy nam Eileen, którą można wyposażyć w określoną broń.

dawniej. (Ale całkiem niezły The Suffering to przy The Room ciepłe kluchy!)

Co urzekło mnie w SH4 najbardziej? To, że po raz kolejny poczułem się „intruzem wśród chaosu”. Ów chaos to świat nierealny, pełen bezładu, który wtargnął do zwykłej, szarej codzienności, a który tak trudno zrozumieć, bo przecież wymyka się ramom wytyczonym przez uśpiony umysł. Rzeczywistość świata Silent Hill po raz kolejny przesunęła swoje punkty graniczne, nie jest tym, czym była kiedyś. Pamiętajcie o tym, rozpoczynając przygodę po raz czwarty. **W Silent Hill nic nie jest pewne.** Nie ma prawd absolutnych. Jest tylko gracz pozostawiony na łasce obłądki. (CDA)



WERDYKT

- ▶ fenomenalna oprawa dźwiękowa
- ▶ dopracowana grafika
- ▶ intrygująca fabuła
- ▶ mnóstwo smaczków
- ▶ nawiedzony pokój 302

- ⊖ brak latarki i radia
- ⊖ irytujące ustawienia kamer
- ⊖ za jasno tu
- ⊖ mniej straszny niż poprzednie części
- ⊖ upierdliwe potwory
- ⊖ cena

PRODUCENT: RELIC ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99 ZŁ
WWW.DAWN OF WARGAME.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 1.4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB



GEMINUS | KOLEJNE MAGNUM OPUS TWÓRCÓW HOMEWORLD!



WARHAMMER
40.000

DAWN OF WAR

O, Wieczny Imperatorze,
jak długo kazałeś nam czekać na grę godną twego świata!... Jak wiele razy zmuszeni byliśmy przeżywać gorzkie czy rozczarowania, gdy kolejne wirtualne ołtarze wznoszone - jak zapewniano - ku twojej chwale okazywały się niczym więcej jak bluźnierczą drwiną! I jaką słodycz odczuwamy dziś, gdy za sprawą twórców Homeworlda dane jest nam wreszcie poznać grę komputerową godną miana Warhammera 40.000!...

Warhammer 40.000: Dawn of War, kolejne dzieło twórców Homeworlda, to strategia czasu rzeczywistego bazująca na dorobku popularnych gier figurkowych tworzonych od lat przez brytyjskie Games Workshop. Koncentrują się one na rozgrywaniu taktycznych bitew w świecie techno-fantasy, w którym rozciągające się na setki tysięcy planet Imperium Galaktyczne zmuszone jest bezustannie sprawdzać swe wartości bojowe na polach. Na straży Imperium, prócz liczącej sobie miliardy żołnierzy Gwardii Imperialnej, stoją zakony Aniołów Śmierci znanych także jako Kosmiczni Marines. Oni właśnie, ci genetycznie zmodyfikowani i poddawani nieustannemu szkoleniu super-żołnierze, krew z krwi i kość z kości Wiecznego Imperatora i symbol jego świata, stanowią zwykle ostatni bastion w powodzi Obcych, mutantów, heretyków zagrażających nie tylko ludzkości, lecz całej Galaktyce...

Liczy się tylko wojna

Dawn of War nie jest, warto to podkreślić raz jeszcze, prostym przeniesieniem w realia logiki zerojedynkowej książkowych reguł.





Gra bazuje na nich, nawiązuje do nich, nigdy jednak ich bezpośrednio nie powiela. Nie znaczy to jednak, że twórcy uciekli od najważniejszych reguł oryginału. Wiele jednak zasad, kluczowych w wersji figurkowej, uległo zmianie. Tak stało się np. z zachowaniem oddziału, który wskutek ostrzału, strat czy specjalnych zdolności przeciwnika stracił wolę walki. W oryginale zostaje rozbity i zmuszony do niekontrolowanej ucieczki do czasu udanego rzutu obronnego na morale. Tu pozostaje pod kontrolą gracza, jednak jego skuteczność staje się tak mała, że można w zasadzie jedynie tę zachowaną kontrolę wykorzystać do wycofania ginących poza obszar walki, ponownego sformowania i uzupełnienia strat w ludziach i sprzęcie. Właśnie dlatego morale w Dawn of War jest równie ważne jak liczebność czy wyposażenie oddziału, i stąd właśnie znaczenie broni wywołującej strach, w tym karabinów snajperskich czy - zwłaszcza - miotaczy płomieni.

Tartarus - planeta krwi

Kampania single player Dawn of War koncentruje się na Kosmicznych Marines i opowiada historię Brata-Kapitana Gabriela Angelosa i jego przyjaciela Bibliotekarza (potężnego czarodzieja) Isadora Akiosa. Są oni tymi, których Dowódca Zakonu Krwawych Kruków (zakon nowy, ale już uznany przez Games Workshop za kanoniczny) postawił na czele ekspedycji mającej wyjaśnić przyczyny ataku orków na ludzką kolonię - planetę Tartarus. Losy tych bohaterów, jak również życia i śmierci podporządkowanych im Kosmicznych Marines (w kilku przypadkach także oddziałów Gwardii Imperialnej, wraz z ich sprzętem - czołgami Leman Russ) rozciągają się na 11 misji, w trakcie których okaże się, że orkowie nie są jedynymi Obcymi na ludzkim Tartarusie...

Strzeż się Obcego, mutantu, heretyka...

Dawn of War to jednak nie tylko kampania single player. To także, a może nawet głównie jej tryby multiplayer - druga, kto wie, czy nie lepsza, a bez wątpienia dużo dłuższa gra oferowana w tym samym pakiecie. Rozgrywka, której charakter i prezentacja przypominają nieco legendarnego StarCrafta - łatwy, by grać, trudny, by wygrywać.

Tryb multiplayer pozwala, w przeciwieństwie do gry dla samotnego gracza, kontrolować aż cztery armie - Marines, ale także orków, eldarów i Chaosu. Starcia pomiędzy nimi rozgrywać można w aż 8 osób (także w potyczkach przeciw AI), na kilkunastu mapach o różnym charakterze (od 2 do 8 graczy) i przy zróżnicowanych warunkach zwycięstwa.

Podkreślić przy tym należy, że mimo istnienia fundamentalnych różnic pomiędzy poszczególnymi rasami (siła orków leży w ich przewadze liczebnej, podczas gdy eldarowie bazują na niewiarygodnej wręcz mobilności) armie są precyzyjnie zrównoważone. Na forum dyskusyjnym gry wciąż wprawdzie rozlegają się ślania twierdzących, że któraś z ras jest wyraźnie słabsza od pozostałych, jednak głosy te... rozkładają się równo pomiędzy rasy.

Bądź wierny sobie

Dawn of War nie stroni od niekonwencjonalnych rozwiązań kwestii, zdawałoby się kluczowych dla gatunku strategii czasu rzeczywistego. Pierwszą cechą, wyróżniającą

Figurki, miarki, kostki...

Dawn of War pełnymi garściami czerpie z figurkowego oryginału i zapewne nie jeden z graczy, który zasmakuje w gotyckim świecie Warhammera 40.000, pomyśli o tym, by spróbować sił na stole. Na decyzję tę wpłynąć jednak może fakt, że niestety jest to nad wyraz drogie hobby. Zakup pojedynczego modelu Kosmicznego Marines wiąże się z wydatkiem rzędu... 30 złotych. Za pojazd zapłacić należy nawet pięć razy więcej. Nie sposób zatem odmówić racji twórcom Dawn of War, którzy do zalet graliczyli także fakt, że oddaje on w ręce graczy cztery armie za cenę jednego pojazdu. Naturalnie to niezupełnie to samo, jednak Dawn of War to najpewniej najbliższe przedstawienie oryginału, na jakie może zgościć się Games Workshop...

I jeszcze jedno - tym z was, którzy mogą pozwolić sobie na zabawę za kilkadziesiąt złotych, polecamy zestaw początkowy gry - wydany w języku polskim (!) Bitwę o Macragge, która dostępna jest za ok. 200 złotych. Warto także pamiętać, że pięć kompletów Bitwy o Macragge można wygrać w konkursie - po prostu cofnij się o stronę i poczytaj!

Dawn of War spośród niemal wszystkich jej krewniaczków, jest system zarządzania surowcami, ściślej zaś - brak jego podstawy: jednostki zajmującej się wyłącznie zbieraniem dóbr w rodzaju drewna czy złota! Ich funkcję przejęły nieco abstrakcyjne „punkty dowodzenia”, które wymieniać można na dodatkowe oddziały, budynki, opracowanie technologii. Niezwykły jest jednak także sposób, w jaki punkty te powstają: generowane są przez rozmieszczone na mapie punkty kluczowe, które należy zdobyć i kontrolować (istnieją także budynki oraz relikty starożytnych zwiększające przyrost punktów; nawiasem mówiąc, znakomity sposób, by zaznaczyć nazwę studia, które stworzyło grę).

W ten prosty sposób twórcy uniknęli tworzenia „peonów” (ponoć sami bogowie świata Warhammera 40.000 - Games Workshop - byli nadzwyczaj niechętni wizji Braci Marines wykorzystujących swe miecze łańcuchowe do ścinania drzew i pięści wspomaganych do rozbijania skal



Nie jest to gra rewolucyjna dla gatunku, niemniej niemal bezbłędne wykonanie stawia ją w pierwszej dziesiątce strategii czasu rzeczywistego w historii gier komputerowych na PC!



wokół żył kruszców), ale i wymusili podjęcie działań zaczepnych już od pierwszych chwil gry.

Nieco mniej niezwykle jest pozyskiwanie drugiego z surowców - energii niezbędnej, by produkować pojazdy i ciężką broń. Ta tworzona jest przez generatory mocy budowane w okolicy bazy. Podobnie jest ze stawianiem pozostałych budynków i rozwojem technologii. Budynki, których zadaniem, prócz produkcji kolejnych jednostek, jest udostępnianie nowych zdobyczy technologicznych, wykupuje się za punkty dowodzenia i stawia w polu kontroli Cytađeli.

Wai to wreszcie zauważyć, że w przypadku orków istnieje jeszcze trzeci wskaźnik - siła Waaagh! związana z liczebnością hordy i przekładająca się na dostępny poziom technologiczny. Dla przykładu najbardziej zaawansowana technologicznie jednostka orków - Squiggoth - staje się dostępna dopiero, gdy pogłowienie hordy przekroczy liczbę 75 „boyz”.

Oczyszczający święty płomień

Interesującym zamysłem twórców Dawn of War jest także operowanie całymi grupami jednostek. W przeciwieństwie do większości innych strategii czasu rzeczywistego (ale w zgodzie z figurkowym oryginałem), piechota liczy się wyłącznie jako oddział, złożony z min. dwóch jednostek (snajperzy). Możliwe jest także wzmocnienie składu ilościowego oddziału poprzez wykupienie kolejnych jednostek, które staną się jego składową.



Przykładem może być oddział Kosmicznych Marines, liczący sobie początkowo czterech Braci uzbrojonych w standardowe boltery i kosztujący 200 punktów dowodzenia. Ich liczebność można podwoić płacąc za każdego z „nowych” po 50 punktów. Kolejnym krokiem jest zwykłe wsparcie oddziału - Bratem-Sierżantem - pomniejszym bohaterem mającym m.in. pozytywny wpływ na morale, wartym 65 punktów. Ostatnią rzeczą, jaką można uczynić dla oddziału (prócz późniejszych ulepszeń wynikających z badań nad nowymi technologiami), jest wyposażenie części oddziału w broń ciężką - działka plazmowe, ciężkie boltery, miotacze ognia, nawet wyrzutnie rakiet i... dołączenie do oddziału bohatera -

Dowódcy, Bibliotekarza czy Aptekarza! Pogrupowanie piechoty powoduje także zwiększenie znaczenia szyku i postawy bitewnej - przedkładania walki dystansowej, lub przeciwnie - dążenia do zwania, utrzymywania pozycji czy pogoni za niedobitkami.

10 osób w grupie Kosmicznych Marines to jednak nie tak wiele. Rekordzistami, jeśli idzie o liczebność oddziałów, są orkowie (i oddziały Gwardii Imperialnej), których standardowy oddział Slugga Boyz liczyć może nawet 15 tów, co po dodaniu „sierżanta” i któregoś z bohaterów zwiększa jego pogłowienie do 17! Inna rzecz, że 8 Braci-Terminatorów (maksymalna liczba dla tej formacji) nie ma żadnego problemu, by rozbić go w pył...

Tu warto wyjaśnić, w jaki sposób, mimo istnienia takich różnic jakościowych, udało się zapewnić graczom różnych klas równe szanse. To dlatego, że inaczej liczone są obowiązujące w grze ograniczenia liczby jednostek. Innymi słowy, tam, gdzie armia Kosmicznych Marines limitowana jest do 20 „komórek” piechoty i 20 „komórek” pojazdów (jeden dreadnot wypełnia 2 komórki pojazdów, jeden oddział Terminatorów - aż 4 piechoty), orki na swą piechotę mają aż imponujące 100 „komórek”. Zarządzanie takimi masami

Ciąg dalszy nastąpi?

Pogłoski o ciągu dalszym Dawn of War pojawiły się natychmiast po tym, jak pierwszy z graczy ukończył kampanię Krwawych Kruków. Filmik, jakim „kończy się” kampania, a ściślej ostatnie słowa Kapitana Gabriela Angelosa sugerują, że już wkrótce ponownie przyjdzie nam dowodzić siłami Krwawych Kruków.

I jeszcze jedno - Jay Wilson przyznał także, że marzy się im gra podobna, ale osadzona w świecie Warhammera: Fantasy Battle. Wierzymy zatem, wierzymy mocno, że już wkrótce, z łaski Imperatorów, do nas będzie ujrzał następca Warhammera: Dark Omen!

KONKURS

WARHAMMER 40,000 DAWN OF WAR

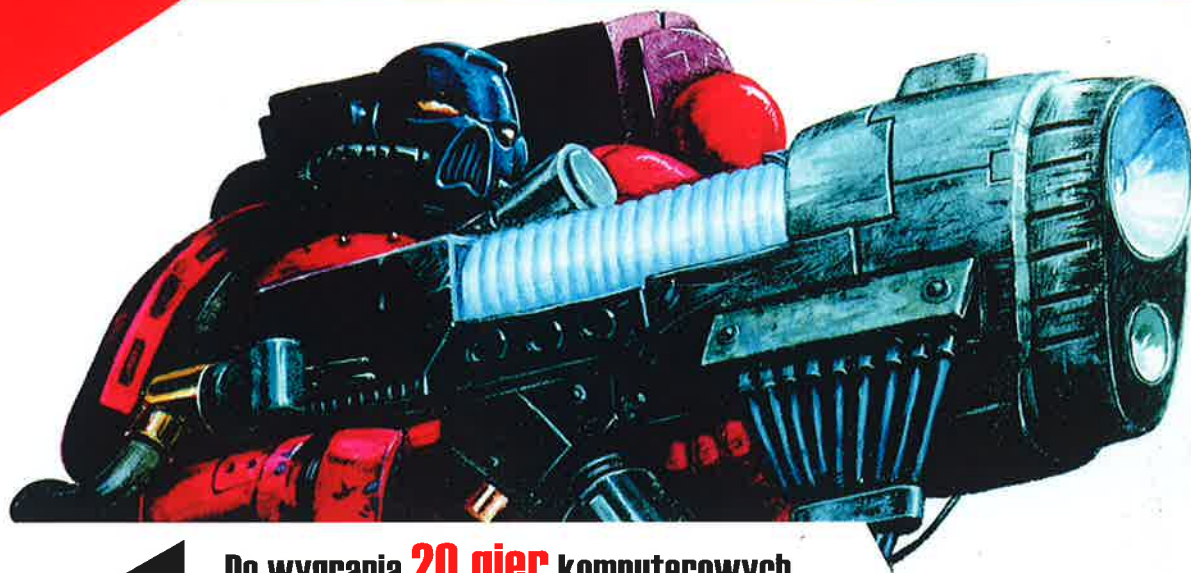
Odpowiedz na pytanie konkursowe:

Kampania single-player w grze Warhammer 40.000: Dawn of War pozwala dowodzić Space Marines z zakonu:

A. Mrocznych Aniołów (Dark Angels)

B. Krwawych Kruków (Blood Ravens)

C. Krwawych Aniołów (Blood Angels)



Do wygrania **20 gier** komputerowych
Warhammer 40.000: Dawn of War
i **5 zestawów gry figurkowej**
Warhammer 40.000: Battle for Macragge.



Prawidłową odpowiedź wpisz według schematu **CA.WH.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź (**A**, **B** lub **C**) i prześlij SMS-em pod numer **7164**.

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 brutto (1 zł netto). Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 3 grudnia.

Regulamin konkursu dostępny w siedzibie redakcji i na stronie www.cdaction.com.pl

FUNDATORAMI NAGRÓD SA

CDPROJEKT

GAMES
WORKSHOP

CD-ACTION

Już w pierwszej połowie przyszłego roku, za sprawą sprzymierzonego z Games Workshop Black Industries, wydana zostanie nowa, zupełnie odmieniona, jeśli chodzi o mechanikę, gra Warhammer Role-Playing Game! Twórcy gry nie wykluczają także papierowego Warhammera 40.000, to zaś oznacza, że w grupie moich znajomych graczy przynajmniej na jakiś czas Forgotten Realms zostaną rzeczywiście zapomniane.



pamiętanej z poprzedniej gry Relic - Impossible Creatures. To dzięki niej świat przedstawiony w grze jest tak szczegółowy i tak dopracowany: od tekstur pokrywających jednostki i budynki, po zróżnicowane animacje walk. Tu podobać się może nawet aspekt tak mało istotny, jak przedstawienie procesu powstawania nowych budowli!

Z podobną jak oprawa graficzna dbałością potraktowane zostały kwestie audio. Dzięki temu właśnie Warhammer 40.000: Dawn of War szcycić się może jedną z najlepszych ścieżek dialogowych w grach, jakie dane nam było dotąd poznać. Zachwycające są zwłaszcza meldunki - odpowiednio wzniosłe i uroczyste w przypadku Marines, prymitywne i wulgarnie u orków, miękkie, lecz obce ludzkiej mentalności u eldarów, i śliskie, i brudne u jednostek Choasu. Całość uzupełnia znakomity soundtrack Jeremy'ego Soule'a, kompozytora muzyki do m.in. Neverwinter Nights, Dungeon Siege'a czy Star Wars: Knights of the Old Republic. Wykorzystanie przezeń całej gamy środków muzycznego wyrazu - od bębnow po chóry - sprawia, że doprawdy życzyłbym sobie mieć soundtrack na CD...

Omówienie oprawy wypada zamknąć wzmianką o znakomitym filmowym intrze. Ten krótki filmik obrazujący starcie Kosmicznych Marines z orkami jest - najprościej ujmując - najlepszą wizytówką uniwersum Warhammera 40.000! Szkoda, że Relic nie zdecydował się, by zakończyć grę również efektywnym outrem.

Błędy nieliczne i nieznaczące

Przy całym tym wspomnianym mistrzostwie treści i formy są w Dawn of War rzeczy, które

mogłyby zostać poprawione w ewentualnym ciągu dalszym. Jedną z nich jest fakt, że strefy budynków są zwykle sporo większe niż ich fizyczne przedstawienie. Brzmi mętnie? Chodzi o to, że rozbudowując bazę i starając się zmniejszyć w obszarze kontroli, trzeba mieć stale na uwadze, że pomniejsze jednostki mogą mieć kłopoty, by swobodnie manewrować. Zdarzyło mi się nawet „zabudować” drednoty w alei, z której - przysięgałbym - były setki wyjść...

Nieco też lepiej mogłyby prezentować się filmy tworzone na bazie engine'u gry. I nie chodzi nawet o to, że zdawałoby się żywe na polach bitew jednostki zdają się w nich bezbarwne i sztywne, lecz o to, że każdy z rozmówców wygłasza kwestie osobno i jeśli przerywa mu inny - pomiędzy wypowiedziami pojawia się wyraźna pauza techniczna.

Ostatnim wreszcie zastrzeżeniem, jakie żywić można w stosunku do gry, jest brak edytora map, przez co wartość trybów multiplayer mocno spada. Najpewniej jednak edytor taki zostanie oddany w ręce graczy już wkrótce, a wtedy spełnią się słowa twórców, obiecujących przed premierą Dawn of War, że możliwe będzie zrekonstruowanie za jego pomocą każdej bitwy figurkowego oryginału.

A oni nie zaznają strachu!

Warhammer 40.000: Dawn of War nie jest grą rewolucyjną dla gatunku, niemniej niemal bezbłędne wykonanie stawia go w pierwszej dziesiątce strategii czasu rzeczywistego w historii gier komputerowych na PC. Co jednak być może najcenniejsze, Relic Entertainment nie tylko sprostał zadaniu zadowolenia istniejących już fanów RTS-ów czy świata Warhammera 40.000, lecz najpewniej zjedna im ludzi nowych, którzy dotąd pozostawali ślepi i głusi na ich wspaniałość! Za to właśnie - pełne 9, znak jakości ogromny tak, jak ogromna jest moc Wiecznego Imperatora i nominacja do tytułu gry roku w gatunku RTS! [CDA]

wojsk ułatwia system skrótów klawiszowych do oddziałów. W trybie single player istnieje także możliwość odwołania się do funkcji aktywnej pauzy - ukrytej, jak zwykle w grach Relic Entertainment - pod klawiszem Pause/Break.

Rozkosz bitew

Warhammer 40.000: Dawn of War bije także na głowę istniejące strategie czasu rzeczywistego także, jeśli chodzi o prezentację walk. To, co dzieje się na tutejszych polach bitew, godne jest najwyższego uznania. To już nie prosta „animacja uderzenia-animacja uderzenia-animacja śmierci”, to faktyczny, bezpośredni i brutalny, a zarazem widowiskowy bój nienawidzących się przeciwników. Szczegółne wrażenie sprawiają zwłaszcza walki wręcz, w których Marines dobywają mieczy łańcuchowych i rzucają na dzierżących topory orków. (Obejrzycie choćby intro demo...).

Niezapomniane są także starcia piechoty z pojazdami, kiedy to drednoty potrafią schwytać wroga i dosłownie przemieścić go w krwawą miazgę, a orkowa Killa Kan rozrzuca Marines, nie bacząc na ciężar ich pancerzy szturmowych i uzbrojenia! Relic nie zrezygnował przy tym z wolności kamery niemal równej tej z serii Homeworld. Możliwe jest dowolne jest ustawienie i dosłownie znalezienie się w samym środku walki, pomiędzy wymieniającymi ciosy i ginącymi jednostkami! Ten zgola nieprzystający strategiom, niemniej jednak - znakomity, efekt wzmocnienia jeszcze efekt wstrząsów kamery wskutek kanonady i szarż ciężkich jednostek.

Mistrzowska dbałość o detale

Warhammer 40.000: Dawn of War stworzony został na bazie kolejnej wersji technologii





perfekcyjnych sposobów sterowania

Nowa Rewolucyjna Technologia „A.I. Sim-Tech”

Generuje wibracje, nawet w grach, które
nigdy nie wibrowały pod DirectX.



Bomber Pad

- Gumowe pokrycie
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Wygodne ułożenie w dłoni
- 8-kierunkowy pad
- 8 przycisków

Kompatybilne z:
**PlayStation
PlayStation 2
PC USB**



Compressor Supreme & Evolution Wheel

- Kąt obrotu 180 stopni
- Kompatybilna ze wszystkimi grami (starymi i nowymi)
- W pełni programowalne przyciski
- Programowalna, 4-kierunkowa skrzynia biegów i hamulec ręczny*
- Programowalne, analogowe pedały hamulca i gazu
- Wibracja działająca na wszystkich platformach i w każdej wersji Windows™
- Nowoczesne materiały, testowane na prawdziwych torach wyścigowych
- Stylowa kolorystyka dzieła projektantów od McLaren'a i Porsche'a
- Wysuwany trzpień i 3 kąty pochylecia kolumny kierownicy
- Podstawa, którą można umieścić na stole i pomiędzy nogami



Universal Double Shock 2

- Zgodny z USB PC i PSX/PS2
- 2-osiove drążki analogowe
- 12 przycisków
- Pokryte gumą uchwyty
- 8-kierunkowy pad
- Wybór cyfrowy/analogowy
- Zgodny z Direct X 6.0 lub wyższym
- Interaktywna wibracja w Windows 98/ME/2000/XP



Dragon Pad

- Precyzyjne odwzorowanie efektów wibracji przy pomocy dwóch wbudowanych silniczków
- Dwie 2-osiove analogowe manetki płynnie kontrolujące kąt 360 stopni
- 12 programowalnych przycisków
- Gumowe pokrycie
- Wygodne ułożenie w dłoni dzięki żłobkowanym gumowym uchwyłom
- Funkcja orczyka, przepustnicy i „autofire”
- 8-kierunkowy pad
- Proste i łatwe podłączenie (USB)
- Zgodny z Windows 98/Me/2000/XP

Nie daj się nabrać
na podróbki.
Kup oryginał
w dobrej cenie!!!



Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
dostawa w 24 godziny
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00
Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
kontakt: tel. 48 22 222 24 52, fax: 48 22 222 24 50

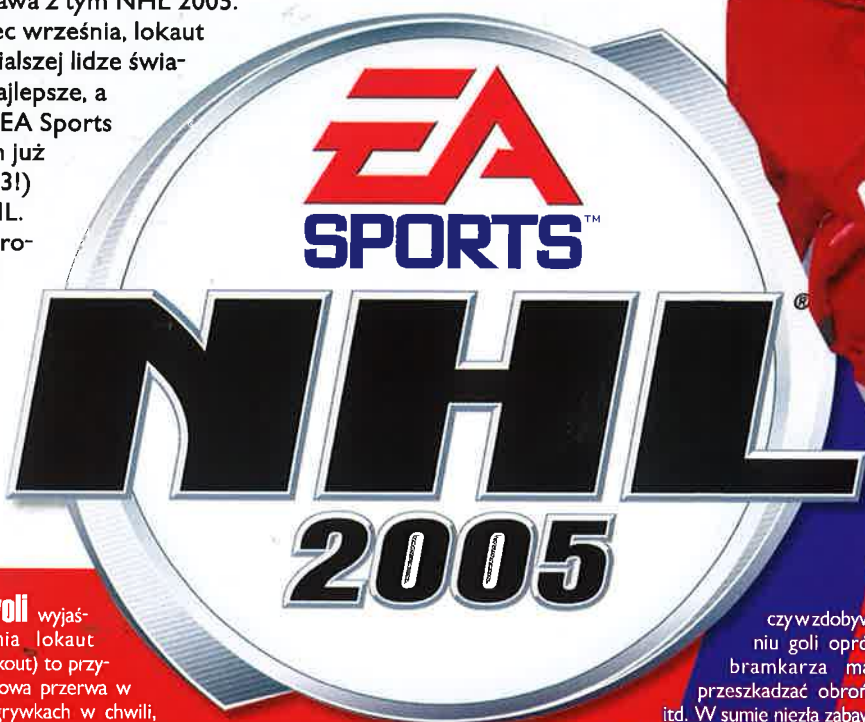


PRODUCENT: EA SPORTS
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
CENA: 139 ZŁ
WWW.EASPORTS.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 800 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ELD | LOKAUT CZY NIE - GRAĆ TRZEBA!

Dziwna sprawa z tym NHL 2005. Mamy koniec września, lokaut w najwspanialszej lidze świata trwa w najlepsze, a tymczasem EA Sports funduje nam już trzynastą (13!) odsłonę NHL. Jak widać, programiści - w przeciwieństwie do hokeistów - wakacji nie mają.



Gwoli wyjaśnienia lokaut (lockout) to przymusowa przerwa w rozgrywkach w chwili, gdy władze ligi i związku zawodowego hokeistów nie mogą dojść do porozumienia w kwestii zarobków tych drugich. Zresztą jestem niemal przekonany, że już wkrótce któraś ze stron naciskana przez telewizję (która - jak wiadomo - rządzi nie tylko hokejem) spuści z tonu i rozgrywki zostaną wznowione, choć sezon ligowy będzie krótszy.

Konkurencja nie śpi

Być może jednak się mylę i NHL w tym roku wcale nie zostanie wznowione? To też jest możliwe, bo spora część hokeistów znalazła zatrudnienie w Europie. Coż zatem mają począć biedni fani NHL? Zagrać w grę, w której sami będą mogli rozstrzygnąć losy Pucharu Stanleya sezonu 2004/2005. Taką możliwość daje nam EA Sports, choć należy wspomnieć, że posiadacze PS2 i Xboxa otrzymali od konkurencji prezent w postaci ESPN NHL 2K5. Gry ponoć rewelacyjnej, przebijającej pod każdym względem NHL 2005 z EA Sports. Trudno mi się o tym przekonać, gdyż o ESPN NHL 2K5 na blaszaka nie słychać i raczej nie ma co się tej gry spodziewać. Skoncentrujmy się zatem na NHL 2005.

Minigra

Podczas przedzierania się przez efektowne menuy nie sposób nie zauważyć, że tradycyjnie dostępne są opcje Exhibition, Season czy Dynasty Mode. Ale jest też nowa opcja **Free4All**. W zasadzie nie jest to nawet opcja, lecz minigra, którą dowolnie możemy skonfigurować. Na czym polega? Np. czterech zawodników zgromadzonych w strefie obronnej ma za zadanie zdobyć bramkę. Każdy na własny rachunek. My ustalamy, do ilu bramek się gra lub

czy zdobywaniu goli oprócz bramkarza mają przeszkadzać obrońcy itd. W sumie niezła zabawa, ale nie można jej traktować jako pełnoprawnego trybu gry.

Wygraj Puchar Świata!

Wyeksponowanym mocno trybem jest World Cup nawiązujący do rozegranego latem Pucharu Świata. Mamy tu zatem serię ośmiu turniejów rozgrywanych po obu stronach Atlantyku przez czołowe drużyny narodowe. Składy jak najbardziej aktualne, czego nie można powiedzieć o składach zespołów NHL, ale jak już wspominałem - duża w tym wina lokautu. **Oprócz drużyn narodowych, jest też prawie czterdzieści drużyn z lig szwedzkiej, fińskiej i niemieckiej.**

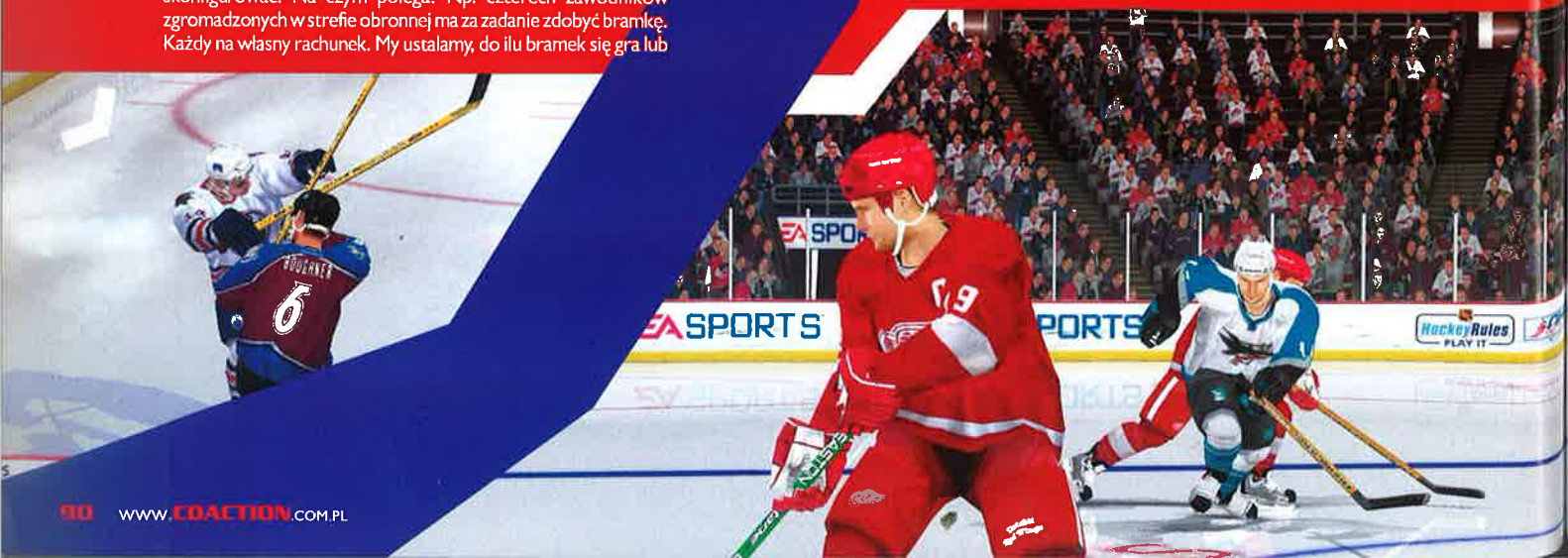
Rozdzielone strzały

Przejdźmy jednak do zmian w samej rozgrywce, bo chyba to nas najbardziej interesuje. Największa zmiana to **rozdzielenie strzałów**. Teraz możemy wykonać uderzenie 'slap' (czyli po prostu nie mierząc, uderzyć z klepek) albo 'wrist' (mierzony strzał z nadgarstka). Zmiana to bardzo dobra, pozwalająca nam uderzyć siłowo lub technicznie na bramkę przeciwnika. Pojawia się również w kategorii strzałów zagranie

pozwalające umieścić nam krążek w bramce, gdy jesteśmy za nią. Na pewno tysiące razy widzieliście, jak hokeiści objeżdżają z tyłu bramkę i pakuja krążek w krótki róg. Tak właśnie jest też w NHL 2005.

Podaj bliżej

Powiem szczerze, że rok temu z lekką drażnią mnie system podań, jaki funkcjonował w NHL 2004. Za dużo było niecelnych podań, za dużo strat. W tym roku jest podobny system, tyle że poprawiono celność. Innymi słowy, tak jak rok temu, nie wystarczy nacisnąć któregoś z dwóch klawiszy podania, by krążek trafił do najbliższego hokeisty, ale teraz krążek przynajmniej leci w jego kierunku, a i wymierzenie podania jest dużo łatwiejsze. In plus należy również zapisać **możliwość sterowania zawodnikami w ataku**. Możemy sterować nie tylko zawodnikiem, który jest w posiadaniu krążka, ale - po naciśnięciu odpowiedniego klawisza - również możemy przejąć kontrolę nad innym napastnikiem.



ESPN NHL Hockey 2005

Platforma: PS2 i Xbox

Platformowcy mają ogromne szczęście, gdyż mogą grać w NHL 2005 i konkurencyjnego ESPN NHL 2005. Ten drugi to kontynuacja serii ESPN wydawanej przez koncern Sega. Nowa odsłona tej gry to zdecydowany atak na pozycję lidera, która należała do tej pory do EA Sports. W arsenale ma ESPN sporo amunicji: poczynawszy od

ciekawych trybów gry, w tym kilkunastu minigier, rozbudowanej opcji gry wieloosobowej, poprzez lepszą niż w NHL 2005 grafikę, usprawnienie w systemie walk na lodzie, olbrzymią grywalność, a skończywszy na dobrym komentarzu panów ze stacji ESPN - Gary'ego Thorne'a i Billa Clementa. Wypada tylko żałować, że Sega nie pomyślała o biednych posiadaczach blaszaków.



RECENZJE



Całkiem ciekawy pomysł, choć wymagający wprawy. Głównie dlatego, że kamera cały czas nam pokazuje gracza z krążkiem, co jest zupełnie nietrafioną zagrywką. Dziwnie też wygląda gra napastnikami, gdy krążek przejmie przeciwnik. Obrona to w zasadzie teraz tylko i wyłącznie działka obrońców, w strefie środkowej nic się właściwie nie dzieje. Napastnicy dziwnie się rozjeżdżają zostawiając praktycznie wolną drogę do strefy obronnej.

Więcej zabawy

Podczas gry obronnej głównie komputerowi przydarzają się również dziwne wpadki, ale generalnie wydaje mi się, że NHL 2005 ma większą grywalność niż jego poprzedniczka. Gra jest taka jak powinna być. Szybka, ostra, chwilami nawet brutalna, obfitująca w dziesiątki sytuacji emocjonujących sytuacji. Czy to pod obiema bramkami, czy pod bandami. Z równie wielką frajdą strzela się bramki, jak i poluje na kości przeciwnika. W dodatku komputer całkiem przyzwoicie gra (pomijając buraczki jak ten z pasywnością napastników). Poza lodowiskiem też się trochę dzieje, bo przed sezonem właściciel klubu jasno daje do zrozumienia, czego oczekuje po nadchodzącym sezonie.

Wszystko zależy od klubu, w jakim się zatrudnisz, bo tak jak w prawdziwym NHL, jedne mają większe ambicje od drugih. Dlatego biorąc zespół o takim potencjale jak Colorado czy Red Wings, otrzymujesz zadanie dotarcia do finału konferencji, a biorąc takich średniaków jak Oilers albo Anaheim, wystarczy awansować do fazy play off, by zadowolić właściciela.

Sterowanie? Tylko pad!

Przez lata gry w NHL i FIFA cieszyłem się tym, że w serii NHL śmiało można grać na klawiaturze. Te klika klawiszy odpowiedzialnych za

Pad, na którego pudełku widnieje logo EA Sports i jest rekomendowany do gry w całą serię gier opatrzonych liczbą 2005. No i sprawdza się świetnie. Gra się bardzo dobrze, komfortowo wręcz.

Spójrz hokeiście prosto w twarz

Graficznie NHL tradycyjnie imponuje. Jak mi się wydaje, poprawiono animacje postaci. Widać to zwłaszcza przy bodkach czy obronach bramkarskich. Pięknie wyglądają twarze zawodników, podobnie jak sama mimika twarzy. W tym elemencie NHL zawsze był przed wszystkimi innymi grami sportowymi, tak jest i teraz. Muzyka i dźwięk bez niespodzianek. Muzyka to raczej dynamiczny gitarowy soundtrack, choć słyszałem w tej serii już lepsze. Komentatorski duet Craig Simpson i Jim Hughson powoli zaczyna nużyć. Coraz mniej w ich pogaduszkach nowości, a więcej tych samych ścieżek co rok, dwa, a nawet trzy lata temu. Chociaż do nudy, jaka wieje od pary komentatorów z FIFA, jeszcze daleko.

Lokaut trwa, grać jednak trzeba

FIFA 2005, TCM 2005 i NHL 2005 - co łączy te gry poza wydawcą? Fakt, że wszystkie te gry są lepsze od poprzedników obdarzonych cyferkami 2004. Nie zawsze tak się działo w EA Sports, więc to cieszy. Problem jednak w tym, że konkurencja nie śpi i najnowsza FIFA może zostać pobita przez PES 4, TCM przez Football Managera 2005 lub CM 5. A NHL? Niewykluczone, że doczekamy się konwersji ESPN NHL 2005 i gra ta także okaże się lepsza. Tymczasem radzę jednak wam delektować się NHL 2005. Naprawdę dobra robota! [CDA]

Lepszy, lecz nie przełomowy - taki jest właśnie kolejny odcinek niekończącej się sagi NHL.

strzał, podanie, bodika i przyspieszenie sprawdziło się jak najbardziej na klawiaturze. NHL 2005 to już inna bajka. Rozdzielenie strzałów, podań czy gra bez krążka powodują, że bez pada lepiej gry nie tykać. Miałem to szczęście, że w tym samym czasie do redakcji zawitał nowy pad Logitecha - Cordless Rumblepad 2.



8+

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 9
AUDIO 7

WERDYKT

- nowe strzały i podania
- lepsza grywalność niż rok temu
- bo ja wiem... nie jest przełomowy
- komentarze

PRODUCENT: ACTIVISION
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99 zł
WWW.TOTALWAR.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESSOR: PIII 1GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



ELD | TOTALNA WOJNA W RZYMIE!

ROME™

TOTAL WAR

Trzecia część sagi Total War stała się faktem. Po udziale w wojnie samurajów (Shogun) i przeżyciu wielkich średniowiecznych bitew w Medievalu, nadszedł czas na poprowadzenie do walki rzymskich legionów.

Jak widać, autorzy gry sięgają do coraz bardziej zamierzchłych czasów. Jak tak dalek pójść, w czwartej części będziemy wojować w kolebce wszelkich cywilizacji, czyli Babilonie... :)

Imperium kwitnie

Akcję gry ułożono w latach pomiędzy 270 p.n.e., a rokiem 14 ery nowożytniej. W tym właśnie czasie Rzym zapanował nad obszarem basenu śródziemnomorskiego, a także całkiem sporym kawałkiem Europy Środkowej. W tych ciekawych czasach żyły postacie znane doskonale wszystkim z książek i filmów jak Juliusz Cezar, Kleopatra czy Hannibal. Czas wielkich dowódców i cesarzy. Gladiatorów i pretorian.

Pomóż, centurionie!

Panowie z Activision przygotowali dla samotnego gracza tradycyjny Tutorial (Prologue), kampanię (Imperial Campaign), historyczne bitwy (Historical Battle) oraz własnoręcznie stworzone bitwy (Custom Map) i szybką bitwę (Quick Battle), czyli opcję, dzięki której od razu znajdziemy się w wirze walki. W Tutorialu, jak i w czasie gry w kampanię możemy liczyć na sympatyczną pomoc. W sprawach dyplomacji, produkcji, handlu itd. odpowiada nam bogini zwycięstwa Victoria, a w sprawach związanych z polem bitwy rad udziela nam Centurion Marcus. Niby to drobiazg, a jednak uprzyjemnia rozgrywkę i pomaga, gdy trzeba.

Krótką lub długą

Kampania jest z początku teoretycznie jedna - bo pozostałe trzeba odblokować (to taka złośliwość brązowa :) - ale za to możliwości konfiguracyjnych jest sporo. Po pierwsze, wybieramy frakcję czy raczej rodzinę, jaką zagramy. Po drugie, ustalamy zakres pomocy, z jakiej możemy skorzystać podczas gry. Po trzecie, wybieramy stopień trudności

kampanii oraz bitew. (Bitwy możemy zresztą zdefiniować w bardziej szczegółowy sposób, klikając na opcji „Arcade Style Battle”. Wówczas rozgrywane są w bardziej zręcznościowym, a mniej taktycznym ujęciu.) Wreszcie po czwarte, musimy zdecydować się na **krótką lub długą kampanię**. W pierwszym przypadku kończymy kampanię zwycięstwem, jeśli zagałniamy piętnaście miast i rozłożymy na łopatki wybranego wroga (zależy od nacji jaką startujemy). Dla porównania dłuższa kampania wymaga od nas zajęcia pięćdziesięciu miast oraz zniszczenia pozostałych rodzin, a także przejęcia kontroli nad Senatem, czyli de facto stania się cesarzem.

Koniec z nudą

„Riskowy” styl rozgrywania kampanii w Shogunie i Medievalu irytował mnie niemiłosiernie. Za cholerę nie mogłem się przekonać do tego nudnego przesuwania figurek od prowincji do prowincji i trochę zamotanego systemu zarządzania, kupowania, budowania etc. Dlatego z wielką radością przywitałem całkowicie nowy, banalnie prosty system rozgrywania kampanii. Ten nowy styl przypo-

ROME: TOTAL WAR



Rzym zwycięski! - rzecz Pepin Krootki

Ta gra jest jak narkotyk - nie rozpoczynajcie kampanii, jeśli jutro rano musicie wstać do pracy. Autorzy wykreowali przeogromny, kolorowy i bogaty świat, który w dodatku jest prawdziwy i nieupiększony na siłę komercją czarów i herosów o nadludzkiej sile. Sama gra nie jest może specjalnie odkrywcza, ale łączy klasyczny temat, klasyczną konwencję i doskonałą realizację. Ta zima należy do RTW.



Chyba najbardziej udana, a jednocześnie najmniej przełomowa część serii Total War. Bardzo dobra gra strategiczna, ale nic więcej.

mina - boja wiem - po części Heroes Of Might And Magic i Cywilizację III. Tak, najłatwiej właśnie do tych gier porównać kampanię w Rome, choć oczywiście różnice są spore. Jednak chodzi o to samo, czyli kierowanie po mapie jednostkami symbolizującymi armie. Znikł idiotyczny podział na prowincje, teraz po prostu idziemy armią, dopóki starczy nam punktów ruchu.

Mapa jest bardziej plastyczna z naniesionymi lasami, górami i rzekami. Nie zabrakło, rzecz jasna, opcji fog of war; dzięki czemu teren jest odsłaniany wraz z marszem naszych jednostek. Dla mnie, bomba, choć tu i ówdzie czytałem jakieś pomiaukiwania, że to zdradzenie fanów serii Total War. Niby jaka zdrada? Bo totalnie nudne i prymitywne przesuwanie figurki po płaskiej jak stół mapie zostało zastąpione wreszcie przez system, który sprawdza się doskonale w innych grach?

Senat i polityka, rzecz ważna

Całkiem ciekawym rozwiązaniem jest pokazanie, jaki wpływ na Rzym miał Senat. Widać chociażby po tym, że często gęsto otrzymujemy od Senatu do wykonania misje, które chyba możemy uznać za dodatkowe. Nagrodą za takie osiągnięcie są dodatkowe jednostki lub pieniądze oraz co najważniejsze przychyłność Senatu. Im bardziej sympatia do ciebie w Senacie będzie rosła, tym większe szanse masz na pokonanie pozostałych rodzin, potem przejęcie rządów w Senacie, a w rezultacie otrzymanie tytułu Cesarza. Oczywiście ten kij ma i drugi koniec. Mianowicie zdobycie neutralnego miasta jest równe rozpoczęciu wojny. Oczywiście możemy zignorować polecenie Senatu, ale póki jesteś zbyt „mały”, może to doprowadzić do złości senatorów, a konflikt z Senatem...

W rodzinie siła

Jedną z podstawowych różnic pomiędzy Rome a Medieval jest to, że teraz nie możemy mianować generałem i gubernatorem nikogo z naszej rodziny. Zwiększa to nasze poczucie lojalności. Powinno nam zatem zależeć, by mieć jak najbardziej liczącą rodzinę (ach, te wszystkie mał-

żeństwa), a wydając swoje potomstwo, warto zwrócić uwagę, czy kandydaci są... płodni (wiem, wiem - zabawnie to brzmi, ale to naprawdę jest podane, a nam chyba zależy na ilości dowódców?).

Przy okazji słów kilka o ekonomii, która - tak prawdę mówiąc - niczym specjalnym nie zaskakuje.



Rzym na wesoło

Jeśli na słowo „Rzymianie” reagujesz „tymianie”, to znak, że jesteś fanem Monty Pythona i jego „Żywotu Briana” (org. Monty Python's Life of Brian). Ten powstał w 1979 roku (ciekawostka: pieniądze na produkcję wyłożył George Harrison) film niektórym może się wydać bluźnierczy - nawiązuje bowiem do życia Chrystusa. Moim zdaniem jednak nie przekracza granicy dobrego smaku. No i Eric Idle śpiewający na końcu „Always Look On the Bright Side Of Life”. Cudo!

Inne warte polecenia komedie osadzone w tych realiach „Zabawna rzecz, która zdarzyła się w drodze na Forum” oraz - szczególnie godna polecenia - „Historia Świata” (Mela Brooksa - polecam też scenę z „Pogrzebem Wikinga”, tudzież „Żydzi w kosmosie”).

Ot, to, co już gdzieś było - ustalanie podatków, płacenie zsoldu, produkcja nowych jednostek, trochę handlu. Jednak pamiętajmy, że jest to strategia, więc słusznie ekonomia schodzi na dalszy plan.

Zwierzęta i inne atrakcje

Teoretycznie zwierzęta odgrywały w starożytności znaczącą rolę na polu walki, ale to, co widzimy w Rome, to chyba lekka przesada. Ślonie - w porządku, zdarza im się wpaść nawet w panikę i potrącić swoich i wroga. Natomiast trochę zastanawiająca i wkurzająca jest skuteczność... psów czy opancerzenie wielbłądów (podobno w Świecie Dysku wielbłądy są najlepszymi tematami, w świecie Rome są pancernikami - hehe) oraz obecność pływających świń w roli straszaków. Istny folwarik zwierzęcy!

Jakby tego było mało, zafundowano nam rozweselać w postaci... „Walkirii”, bo jak inaczej nazwać germańskie kobiety walczące z Rzymianami? Amazonkami? Szkoda, że stało się to kosztem niektórych nacji, głównie barbarzyńskich, w których ilość jednostek jest mocno ograniczona. Jednakże źle też nie jest, w końcu nacji grywalnych i niegrywalnych jest blisko dwadzieścia.

Szpiedzy, zabójcy i dyplomaci

Rzecz jasna, nie tylko armia była siłą Rzymu, dlatego po mapie przyjdzie nam przesuwać także skrytobójców, dyplomatów oraz szpiegów wysyłanych do negocjacji lub szpiegowania miast zajętych przez wroga.



Dyplomaci odgrywają istotną rolę. To oni negocjują na twoje polecenie sojusze czy stawiają żądania (np. płacenie daniny), a nawet są w stanie wynegocjować poddanie miasta czy armii. Z kolei szpiedzi całkiem dobrze radzą sobie z rozpoznaniem miast wroga, a także sabotowaniem budynków!... otwieraniem bram miasta (wbrew woli obrońców rzecz jasna). I wreszcie zabójcy, których głównym celem są dyplomaci przeciwnika oraz jego dowódcy.

Bitwy i oblężenia!

To sół serii Total War! Rome pod tym względem jest bardziej dynamiczną grą od Medievala. Walki są bardziej intensywne i szybsze. Przy tym bardziej realistyczne, wydaje mi się, choć nie jestem do końca przekonany, co do tak dużego znaczenia (rzymskiej) kawalerii. Jest chyba trochę za mocna, jedna szarża oski zrylająca jest w stanie przesądzić o wyniku bitwy.

Bardzo ciekawie wyglądają również szturm na miasta. Atakujący mogą wybudować jednostki oblężnicze (katapulty, tarany, drabiny). Wprawdzie zajmuje to trochę czasu, ale za to nie ma problemu z dostaniem się do wnętrza forty. (Tam, niestety, walka jest już taka sobie.) Równie dobrze możemy zdecydować się na oblężenie miasta i spróbować wziąć je głodem.

Cuda i nie tylko

Dość ciekawie prezentujesz się drzewko rozwoju naszej cywilizacji. Jest pięć poziomów, a rozbudowywać możemy fortyfikacje o charakterze wojskowym (baraki, mury, stajnie, porty itd.), jak i budyn-



ki użyteczne dla poddanych (drogi, łaźnie miejskie, akwedukty), o charakterze handlowym i naukowym oraz rozrywkowym (Arena, Amfiteatr czy Koloseum). Podczas swych wędrówek i zdobywania nowych terenów napotkamy kilka cudów znanych nam dobrze z historii. Jest to m.in. Sfinks (swoją drogą, jest bez... nosa, a ten Sfinks utracił 'nieco' później. Może autorzy gry oglądali za dużo Asterixa i Obelixa?), Posąg Zeusa na Olimpie, Latarnia Morska w Aleksandrii, Kolos z Rodos, itd. Cuda teoretycznie dodają różne bonusy (np. do morale czy farm), ale to tylko teoria, gdyż jak się okazuje, bonusy te... nie są naliczane. To jeden z wielu błądów Rome.

Na morzu

Niestety, element gry dotyczący wydarzeń na morzu mocno kuleje. Ba, jest to bodajże najgorszej wykonana część gry. Już na samym początku, gdy ładujemy

na pokład wojsko, okazuje się, że statki nie mają ograniczenia ładowności. To oczywiście nonsens - na pokładzie jednej galery możemy przetransportować dowolną liczbę armii, w rezultacie możemy traktować budowanie statków jako rzecz zupełnie marginalną. Wystarczy przecież jeden...

Po drugie, nie ma czegoś takiego jak bitwy morskie. Komputer sam oblicza algorytmy i porządka nam wynik starcia flot. Przeważnie przelicza bezsensownie. To symulowanie bitew morskich jest tym bardziej śmieszne, że wynik ma się nijak do strat w armiach przewożonych na okrętach. Straty obejmują tylko jednostki morskie. Dziwne.

Inne bugi

Przed wszystkim ponarzekalbym na AI, a także realizm. Jest kilka jednostek, które wzbudziły moje szczere zdziwienie ('Walkirie', germańscy pikinierzy i ten cały folwark zwierzęcy). Jednak to pikus przy na przykład tym, że oszczepnicy i łucznicy uciekając, strzelają do... tyłu. Brakuje jeszcze tylko szarżującej wstecznie kawalerii... Bucowato zachowuje się również komputer podczas obrony miasta, gdy ustawia się jednym oddziałem na rynku i tylko czeka na nasz atak. Tym samym skazuje siebie na zagładę, bo można go wystrelać z bezpiecznej odległości bez strat własnych. Na polu walki komputer zwykle nie stosuje się do zasady, że „zranionego wroga należy dobić” i skutkiem tego nie zapuszcza się w pogoni za uciekającymi. Czasem jednostki reagują również z niejakim opóźnieniem na rozkazy, a zdarza się, że szczyk również się rozłazi. Bugów jest zresztą dużo, dużo więcej, ale te najbardziej mnie irytowały.

Kurz spod kopyt...

Graficznie Rome niczym mnie nie zaskakował. Może oprócz słicznie wyglądającej mapy kampanii. Do tego niezłe (ale nie więcej!) animacje, widoczna dbałość o detale (m.in. kurz unoszący się spod kopyt/nóg jednostek), wielkie fortece, miasta i wioski. Fajne, ale nie powala. Z drugiej strony - Rome chodził u mnie zaskakująco dobrze. Rzeczbył - nawet lepiej niż Medieval, choć nie dysponuje w pracy jakimś 'smokiem'. Odgłosy z pola walki i muzyka są za to bardzo dobre. Całość jest udanie podłana odpowiednio wystylizowaną muzyką.

Czekamy na Middle Earth

Jest to - moim zdaniem - najbardziej udana i przyswajalna (czytaj: najłatwiejsza dla ogółu graczy, a nie tylko fanów) część Total War. Rozwinięta w paru nowych kierunkach, a zarazem w miarę prosta. Niemniej jednak nie jest to żadna rewolucja, ot, dobry RTS z mniej lub bardziej uciążliwymi buraczkami. Jest dobrze ale mogło być lepiej. [CDA]

8+

GRYwalność 8
VIDEO 8
AUDIO 9

WERDYKT

mapa kampanii
prostszy interfejs
niezłe śmigła na średnim sprzęcie
wciąga!

sporo bugów
paskudne intro
realizm i AI trochę kuleją
folwark zwierzęcy

PRODUCENT: ZOMBIE STUDIOS
DYSTRYBUTOR: ATARI
WWW.ATARI.COM/SHADOWOPS

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



QN'IK | HELIKOPTER W OGNIU DO POTĘGI

Zagadka: kto pamięta grę Spec Ops? Jeden z pierwszych symulatorów żołnierza w FPS, w swoim czasie (1998) - znakomity, bardzo dobrze oceniany i rewolucyjny. Jeśli ktoś chciałby przypomnieć sobie stare czasy, może sięgnąć do 35 numeru CDA, w którym gra znalazła się w pełnej wersji. Pozostałym przedstawiam Shadow Ops - nieoficjalną kontynuację serii.

SHADOW OPS

RED MERCURY

ogniu", w samym środku strzelaniny. Na szczęście nie ma tu w ogóle cywili, dlatego też bez skrępowania można prażyć do wszystkiego, co się rusza. Należy naturalnie uważać na swoich „brothers in arms”, ale oni potrafią całkiem nieźle dbać o siebie sami. To jest zresztą fenomen - niekiedy potrafią przez kilkanaście sekund stać na odkrytej pozycji, przyjmując ogień wroga - i nie im się nie dzieje. Gdyby gracz się zdobył na tak samobójcze zachowanie, bardzo szybko zobaczyłby czarną planszę z napisem „Killed in action”.

To jest wojna!

Zresztą, podchodząc do gry w Shadow Ops, wręcz trzeba polubić tę planszę - bo będzie ona widoczna bardzo często. To największa wada gry - jej stan zapisuje się tylko między misjami, każde niepowodzenie oznacza od razu konieczność rozpoczynania akcji od początku. Może doprowadzić to do naprawdę sporej irytacji, gdyż gra w żadnej mierze nie przypomina produkcji, w których akcję planuje się wcześniej. Nie - po prostu biegasz po planszy i zabijasz kolejne hordy przeciwników, wykonując przy okazji nieskomplikowane zadania. Na pocieszenie powiem, że poziom trudności jest sporo i naprawdę się one między sobą różnią. Najbardziej arcade'owym jest niewątpliwie najniższy. W nim przez całą grę odpowiednia strzałka wskazuje gracza, w którą stronę powinien się wybrać, amunicji nie brakuje, a przeciwnicy nie są nadmiernie wymagający. Jeśli ktoś ma niesamowity refleks, jest nawet w stanie przejść kilka etapów w stylu Rambo - czyli bez tracenia czasu na chowanie się za skrzynkami. Jednak już na wyższych poziomach gra robi się czasem wręcz nieznośna.

Zatracony w akcji

Przed wszystkim należy tu zapamiętać o taktyce. Niezależnie od sprawności gracza i tak przyjmie

Shadow Ops bardzo przypomina kino akcji. Mamy tu bohatera, wielkiego złego, piękną kobietę, zdradę, miłość i wielkie zagrożenie dla świata w postaci (pod)tytułowej Czerwonej Rtęci (Red Mercury, więcej o nim w ramce) - bomby, która może spowodować dziesięciokrotnie potężniejszy wybuch niż ten znany z Hiroshimy. Gdyby to był scenariusz dla kolejnego wysokobudżetowego hollywoodzkiego śmiecia, przeszedłbym obok niego ze wzruszeniem ramion. Gdy jednak dano mi możliwość uczestniczenia w tym interaktywnym filmie, szybko zapomniałem o uprzedzeniach i wciągnąłem się w akcję. Zombie Studios, producenci Shadow Ops, od początku mówili, że cały czas chcieli zrobić grę jak najbardziej zbliżoną do filmu, której tempo i efektywność akcji nie pozwolą graczom na chwilę wytchnienia. Trzeba im przyznać, że cel osiągnęli w perfekcyjny sposób. Może gra nie osiągnie sukcesu takiego jak Medal of Honor czy Call of Duty (do których - na upartego - jest nieco podobna), ale pewną liczbę fanów ma zagwarantowaną.

Ognisty start

Już na początku gry zostajemy wrzuceni do prawdziwego piekła. Wraz z grupą kompanów lądujemy w jakimś piaszczystym mieście a la „Helikopter w



Mityczna czerwona rtęć

Czyli tytułowy Red Mercury. Przede wszystkim nikt nie potwierdził oficjalnie, że coś takiego w ogóle istnieje. Według informacji nieoficjalnych jest to substancja radioaktywna wynaleziona przez Rosjan w okresie zimnej wojny, pozwalająca znacznie zmniejszyć ilość materiału rozszczepialnego w głowicy nuklearnej.



on na siebie setki pocisków w każdej misji. Tego przeskoczyć się po prostu nie da - wrogów jest cała masa, a mierzą niesamowicie celnie. Nawet schronienie się za jedną z bardzo wielu przeszkód nie gwarantuje bezpieczeństwa, gdyż przeciwnicy przejawiają częstą tendencję do pojawiania się za plecami i w ogóle często spadają bohaterowi na głowę (dosłownie!) w najmniej oczekiwanych momentach. Najlepszą metodą jest oczekiwać na nich non stop i pamiętać o tym, by nie marnować niepotrzebnie amunicji.

To jest szczególnie ważne przy wyższych poziomach trudności. Przeciwników jest tam tak dużo, że uważam ludzi, którzy wykrywali głównego bohatera przed misją, za totalnych amatorów, ew. jego zaciętych wrogów. Na całe szczęście nasz maczo ma bardzo potężny cios, dlatego przy bliższym kontakcie z wrogiem wystarczy nacisnąć środkowy przycisk myszy, a wróg niechybnie padnie od uderzenia kolbą. Walkę dodatkowo utrudnia brak klawisza, który by kazał bohaterowi ciągle kucnąć (i co za tym idzie, stanować mniejszą tarczę). Przez większość gry musiałem wciskać kilka przycisków naraz, aby realizować najskuteczniejszą taktykę - kucając wychylać się zza zasłony i przyć do wrogów z pistoletu.

Inteligentne mięso armatnie

Mam nieco mieszane uczucia co do AI. Z jednej strony, wrogowie reagują dobrze - potrafią zająć gracza od tyłu i chować się za przeszkodami, z drugiej - czasem bywa, że się gdzieś zaklinują czy nie usłyszą strzelaniny, która odbywa się dosłownie obok nich. Dużą bolączką są też skrypty, których działania doświadczamy na każdym kroku. Jest to wada charakterystyczna dla znakomitej większości dzisiejszych gier, ale w Shadow Ops jest to widoczne naprawdę na każdym kroku. Z drugiej strony, gdy gra się po

raz pierwszy, można naprawdę odnieść wrażenie uczestniczenia w filmie akcji. A o to właśnie chodziło.

Słuchy z Sieci

Niestety nie miałem możliwości pograć sobie w Shadow Ops po sieci. W redakcji mieliśmy tylko jeden egzemplarz gry, a do gry w Internecie nie udało mi się połączyć. Jednak z relacji tych, którzy grali, wnioskuję, że wiele nie straciłem. Ponoć, wbrew wszelkim prawidłowościom, w multi gra nieco traci, choć piszę to tylko jako ciekawostkę wyczytaną w Internecie.

Twórcy od początku mówili, że cały czas chcieli zrobić grę jak najbardziej zbliżoną do filmu, której tempo i efektowność akcji nie pozwolą graczom na chwilę wytchnienia. Trzeba im przyznać, że cel osiągnęli w perfekcyjny sposób.

empirycznie nie dane mi było tego sprawdzić. Przejdźmy więc do trybu single. Czeką nas tu 25 misji. Pierwsza, o której wspominałem wcześniej, jest w rzeczy samej rzuceniem gracza w środek fabuły. Po jej przejściu następuje retrospekcja, z której dowiadujemy się, o co tak naprawdę chodzi i czemu ci wszyscy ludzie chcą nas zabić.

O co walczyć?

Cele misji są do siebie w sumie dość podobne. Najczęściej chodzi o dotarcie do jakiegoś miejsca, wysadzenie obiektu czy wręcz przeciwnie - zapobieżenie wybuchowi. Na początku misji zresztą i tak nie wiemy, co nas czeka dosłownie za kilka chwil. Nowe zadania pojawiają się co jakiś czas w zależności od tego, jak rozwinie się akcja. Moim faworytem była misja, której najbliższe było do skradanek. Jej celem było zinfiltrowanie obozu przeciwnika i zniszczenie kilku odbiorników radiowych. Było to

RECENZJE



Someone's gonna die... In a minute!



Wybuchów w grze nie brakuje.



Kilka misji w grze w bardzo oczywisty sposób nawiązuje do filmu Black Hawk Down.



Ostatni etap w grze... Nie ma jak mały wybuch jądrowy w Paryżu.



Modele broni stanowią jedno z ładniejszych widoków graficznych w grze.

Shadow Ops to gra nieco nierówna i w kilku miejscach niedopracowana. Oprócz tego jednak jest ze wszech miar warta uwagi i poświęconego jej czasu.

Brzmi profesjonalnie

Peter Zinda, człowiek odpowiedzialny za dźwięk w Shadow Ops, nie jest w żadnym razie amatorem. Myślę, że najlepiej świadczyć o tym będą tytuły filmów, których udźwiękowieniem się zajmował:

- Das Boot (1981)
- American Beauty (1999)
- Blade II (2002)
- Oszukać przeznaczenie (obce części: z 2000 i 2003 r.)

stosunkowo łatwe, gdyż dzięki pistoletowi z tłumikiem i snajperce nie musiałem się wdawać w otwartą wymianę ognia, co zdecydowanie wyróżniało tę misję spośród innych. Dodatkowo - działałem w pojedynkę, jak przystało na prawdziwego agenta. Przy okazji należy pamiętać, że nie jest to poważna gra, w której kierujemy drużyną żołnierzy (do miana której przedtem pretendowała Spec Ops). Ich śmierć nas właściwie nie dotyczy i nie powoduje, że misja kończy się niepowodzeniem. To akurat mało filmowy element, na pewno jednak upraszcza rozrywkę. Nie wydajemy również kompanom rozkazów - prędzej sami ich słuchamy.

Najlepsi kompani

Narzędzi mordu jest sporo, choć malkontenci mają do czego się przyczepić. Nie można przed misją wybrać dostępnego oręża, jest ono nam zgóry przydzielane. Do standardu należą pistolety, snajperka i jakiś karabin maszynowy. Czasem te pierwsze zastępowane są przez shotgun, niekiedy podczas misji dostanie się nam jeszcze bazooka - zawsze wtedy, gdy należy wysadzić jakiś większy pojazd, któremu za pomocą zwykłego pistoletu nic nie można zrobić. Wszystko byłoby bardzo fajnie i ładnie (dosłownie - modele broni są zrobione

świetnie), gdyby nie jeden szczegół - różnice między bronią są stosunkowo niewielkie. Przykładowo taka snajperka jest potrzebna tylko na naprawdę duże odległości - przy mniejszych doskonale sprawdzą się nawet karabiny maszynowe w trybie mierzenia (prawy przycisk myszy), który jest nienaturalnie wręcz celny. To samo tyczy się większości broni, nawet z shotguna można kogoś ustrzelić ze średniego dystansu. Gdyby nie to, broń by była zresztą bezużyteczna, gdyż z bliska i tak najskuteczniejsze, i najbardziej ekonomiczne, jest uderzenie kolbą.

Obraz pola bitwy

Nieco większą uwagę warto poświęcić wykonaniu gry. Shadow Ops korzysta z engine'u Unreal'a i wygląda całkiem niezle. W stosunku do wersji konsolowej (tylko Xbox) polepszone tekstury i dodano możliwość grania w wysokich rozdzielczościach. Dużym plusem jest tu to, że w najwyższych detalach gra działa już na spręcie, który za dobry uchodził, optymistycznie patrząc, przed dwoma laty. Grafika nie jest zła, choć do najnowszych zdobyczy techniki jej daleko. W tym przypadku jednak ma ona znaczenie drugorzędne, gdyż tempo akcji i tak nie pozwala na baczniejsze przyglądanie się i znajdowanie niedociągnięć. Wszechobecna jest tu poetyka hollywoodzkich superprodukcji. Nie ma więc obaw, by znaleźć tu turpistyczne widoki czy prawdziwy obraz wojny. Ba, w Shadow Ops nie poleje się nawet kropla wirtualnej krwi. To była cena tego, aby w USA gra dostała oznaczenie T jak Teen (nadaje się dla nastolatków), nie M jak Młodość... Tfu! M jak Mature.

Dusza śpiewa!

O ile jednak grafika nie wyróżnia gry z tłumu, to na pewno robią to dźwięk i muzyka. Gracze mają zresztą okazję zobaczyć, jak przebiegały prace nad tworzeniem gry dzięki udostępnionym przez twórców filmikom. (Co prawda, można je było ściągnąć przed premierą gry, jednak nie wszyscy mają dostęp do Internetu, a i ich jakość jest na płycie dużo lepsza.) Do udźwiękowania zaangażowano niejakiego Petera Zindę (więcej o nim w ramce) a do stworzenia muzyki... prawdziwą orkiestrę. I zapewniam, że to rzeczywiście słychać. A raczej - zgodnie z prastarymi regułami kinowymi - podkładu dźwiękowego nie słychać, za to jego brak znacznie by grę zubożył. O jakości dźwięku dobrze też świadczy to, że gra dostała oznaczenie zgodności z THX, systemem stworzonym przez George'a Lucasa. A to akurat niemała rekomendacja.

A gracz?

Shadow Ops to gra nieco nierówna i w kilku miejscach niedopracowana. Oczywiście najbardziej w niej brakuje opcji zapisu gry w dowolnym momencie, który niewątpliwie podniósłby w wielu miejscach grywalność i zapobiegł frustracji graczy. Oprócz tego jednak jest ze wszech miar warta uwagi i poświęconego jej czasu. Dziwi mnie nieco, że nie znalazła jeszcze polskiego dystrybutora. Na zachodzie wydaje ją Atari, w dwóch wersjach - CD i DVD. Mam nadzieję, że zawiąta również do Polski. [CBA]

Takiej wielkości Księżyc do tej pory można było zobaczyć głównie w hollywoodzkich romansidłach.

26.45m

GRYwalność 7
VIdEO 8
AUdIO 9

WERDYKT

- + akcja, akcja, akcja!
- + gra jak film...
- ...ale niezbyt ambitny
- SAVE!!!
- drobniejsze niedoróbki



Mały żart programistów. Po uderzeniu karabinem w monitor - wyskakuje ekran przypominający bluescreen.



EUROPEJSKA PREMIERA PLATFORMÓWKI!

TYLKO

9⁹⁹
zł

LightWeight Ninja



*Pokonaj Złych, uwolnij Księżniczkę,
uratuj świat i zostań nagrodzony!*

A co jeśli nie wiesz kto jest Zły...?

W PC FUN 14

6 PEŁNYCH WERSJI!

PC¹⁴
FUN

9⁹⁹
zł

EUROPEJSKA PREMIERA!

**LightWeight
Ninja**

**AIRLINE
Tycoon
EVOLUTION**

Plus edytor
samolotów
i systemy
bezpieczeństwa

BOMBERMANIA BOARD GAME STAR BALL BASKERVILLE CLUB

dodatkowo kultowa strategia

**AIRLINE
Tycoon
EVOLUTION**

W KIOSKACH OD 2 LISTOPADA

Port Royale 2

Śród gier osadzonych w realiach siedemnasto- i osiemnastowiecznych Karaibów tytułem najbardziej oczekiwanym jest remake gry Sid Meier's Pirates!, który ma trafić do sprzedaży w połowie listopada.

To duża produkcja, przygotowywana przez projektanta, który jest w branży legendą, gra wydana przez dystrybutora, który nie szczędzi środków na promocję i reklamę.

Nic więc dziwnego, że twórcy innych gier o podobnej tematyce albo przesunęli swoje premiery na grudzień lub początek przyszłego roku (Pirates of the Burning Sea, Captain Blood), albo postarali się, by ich tytuł trafił na półki sklepowe wcześniej.

Tak stało się właśnie w przypadku Port Royale 2, ale mówiąc szczerze było to posunięcie niepotrzebne – mimo tego, że w grze pojawiają się elementy ewidentnie przygotowane z myślą o dawnych i nowych fanach Pirates!, w rzeczywistości jest ona produkcją, którą powinni zainteresować się zupełnie inni gracze. Jacy? Amatorzy ekonomicznych symulacji typu Transport Giant czy Railroad Tycoon 3. Twórcy Port Royale 2 – mniej lub bardziej świadomie – sprawili, że wszystkie fragmenty gry związane z działalnością łupieżczą czy po prostu z walką i morskimi potyczkami są mało ciekawe, za to model ekonomiczno-gospodarczy jest tak rozbudowany, że tylko gracz przyzwyczajony do pracy z interaktywnymi arkuszami kalkulacyjnymi (jak żartobliwie nazywam wszystkie „tajkuny”) zechcą poświęcić mu czas.

Pohandlować warto

Gdyby Port Royale 2 miał podtytuł, musiałby on brzmieć „Tanio kupić, drogo sprzedać”, do tego bowiem sprowadza się zasadniczo cała filozofia gry. Pływając od portu do portu (mapa obejmuje całe Karaiby, Zatokę Meksykańską i południową część wschodniego wybrzeża Ameryki Północnej – aż po Charleston) handlujesz dziesięcioma różnymi towarami. Poza dobrami podstawowymi, takimi jak zboże czy drewno, są to również produkty bardziej luksusowe, jak kawa czy ubrania.

Każde ze znajdujących się na mapie kilkudziesięciu miast produkuje pięć wybranych dóbr, zazwyczaj więc są one w takim porcie najtańsze. Zbijanie kapitału musisz więc rozpocząć od określenia potencjalnych szlaków handlowych – na początku najlepiej krótkich (bo każdy dzień spędzony na morzu kosztuje) i pozbawionych „pustych przebiegów”. Nie jest to proste, bowiem ceny dóbr

zmieniają się dynamicznie i mają na nie wpływ nie tylko twoje działania, ale również handelek uprawiany przez komputerowo sterowanych kapitanów. Sytuacje, w których tuż przed tobą dociera do portu inny statek z tym samym towarem (co zaspokaja popyt, a więc i obniża ceny sprzedaży) są tutaj na porządku dziennym. Rutynę przerywają też sytuacje wyjątkowe,

zwykle losowe – np. wybuch wojny czy nagle zapotrzebowanie na któreś z dóbr w mieście, w którym wcześniej było go pod dostatkiem.





Dziennik pokładowy

Początkowo masz do dyspozycji tylko jeden statek, zarobione pieniądze możesz zainwestować w kolejne, które dołączą do konwoju. Wraz z rozwojem gry, wzrostem twojego kapitału i reputacji (są ze sobą bezpośrednio powiązane), będziesz mógł wynajmować kapitanów, którzy automatycznie, zgodnie z twoimi wytycznymi, będą obsługiwać wskazane szlaki handlowe. Ta automatyzacja ułatwia zabawę, sprawia, że zarządzanie kilkoma konwojami jest w ogóle możliwe, ale stanowi również pułapkę, która – choć drobna – może mieć dla graczy poważne konsekwencje. Na czym polega problem? Mimo skomplikowanego interfejsu, dziesiątków ikon, okienek itd., Port Royale 2 nie informuje cię na bieżąco o wielu ważnych wydarzeniach.

W grze znajduje się co prawda dziennik, w którym spisywane są bardziej interesujące informacje (szczegółowo, czytelnie itd.), ale pojawiają się one w nim bez żadnego ostrzeżenia. Zdarza się więc, że na zaprojektowanym przez ciebie szlaku handlowym zaczyna się dziać coś złego, a ty nie otrzymujesz komunikatu alarmowego, który ostrzegłby cię przed tym, że jeden z konwojów zaczyna przynosić straty. Może to prowadzić do dużych ubytków w kasie, szczególnie gdy maksymalnie przyspieszasz upływ czasu (a robi się to zarówno często, kiedy np. chcesz, by twój główny konwój dopłynął prędzej do portu docelowego, i łatwo, bo wciskając spację).

Zbuduj sobie miasto

Na ceny sprzedaży nie masz większego wpływu, są one kształtowane przez popyt na dobra, możesz jednak zmniejszyć ceny kupna towarów, budując w mieście własne zakłady produkcyjne. Niestety nie możesz w ten sposób zmienić „repertuaru” dóbr produkowanych w mieście (St. Kitts zawsze będzie produkowało tylko zboże, cegły, kukurydzę, konopie i kakao), możesz jednak znacznie obniżyć koszt zakupu. Zanim jednak będziesz mógł postawić w okolicach któregoś z portów swoje manufaktury, musisz zdobyć pozwolenie na taką budowę, a to uzależnione jest od twojej reputacji i zasobów gotówki. Poza budynkami, które produkują dobra, możesz także uszczęśliwić siebie i mieszkańców portu, stawiając dla nich szkołę, szpital, domy mieszkalne, magazyny lub konstrukcje specjalne, jak np. plac miejski z fontanną i gołębiami.

Samotny wilk morski

A co z piratami (oczywiście nie tymi komputerowymi)? Jeśli szukasz w Port Royale 2 przygód na pełnym oceanie, fascynujących morskich bitew i łupieskich podbojów, będziesz raczej zawiedziony. W natłoku i złożoności elementów ekonomicznych żeglarsko-piracka część gry zdaje się skromna i doklejona jako mały dodatek, a nie pełnoprawna połowa. Co prawda dalej, tak jak w Pirates!, otrzymujesz od gubernatorów listy kaperskie i złcone misje, ale frajda z ich egzekwowania jest tym razem mniejsza niż w pierwszej części gry. Programiści z Ascaron zmienili w dość dużym stopniu system rozgrywania bitew morskich, ale zamiast go poprawić – pogorszyli.

W poprzedniej odsłonie gry, jeśli w twoim konwoju znajdowało się np. pięć statków, cała piątka była widoczna na ekranie bitwy, każdym z okrętów mogłeś kierować. W Port Royale 2, rzekomo dlatego, że w „jedynce” gracze nie radzili sobie z kierowaniem kilkoma jednostkami jednocześnie, zawsze wystawiasz do walki tylko jeden statek, a dopiero kiedy ten zatoni, możesz wysłać do walki kolejny. Miałoby to jako taki sens, gdyby nie fakt, że kom-



oryginalne dodatki. Pojawiła się możliwość zdobywania miast albo z morza (znów tylko jeden statek kontra kilka wież strzelniczych ufortyfikowanej twierdzy), albo z lądu (prościuchny RTS). Niektóre sekwencje walki o statek czy miasto kończą się teraz pojedynkami na szpady, niestety zrealizowanymi w konwencji maksymalnie prostej minigierki testującej wyłącznie refleks gracza. Przeciwwagą dla nowości są niepoprawione wady pierwszego Port Royale – przede wszystkim wysoki i „pionowo rosnący” poziom trudności. Kwestię tę miał rozwiązać samouczek, którego w „jedynce” bardzo brakowało, niestety jest on tak... trudny, że nawet jego ukończenie może okazać się zbyt dużym wyzwaniem w pierwszych kilku podejściach.

Ładnie i dźwięcznie

To, za co twórców Port Royale pochwalich trzeba, to oprawa audio-wizualna. Choć, jak w większości gier handlowo-ekonomicznych, grafika jest dość prosta, to jednak przy-

W porównaniu z poprzednikiem, Port Royale 2 dużo większy nacisk kładzie na aspekty gospodarcze rozgrywki. Inne elementy gry błędną w porównaniu z nimi, przez co staje się ona atrakcyjną propozycją tylko dla fanów gier ekonomicznych.

putera ograniczenie to nie dotyczy i jeśli on ma w konwoju trzy statki, walczy wszystkimi trzema naraz. To absurdałowe rozwiązanie wpływa negatywnie zarówno na ocenę grywalności, jak i realizmu tej produkcji – niejedną bitwę przegrałem z tego powodu mimo mojej liczebnej przewagi. Nie muszę chyba pisać, że zawsze patrzyłem wtedy na monitor z poczuciem głębokiej krzywdy i wrażeniem, że „ktoś mnie oszukał”.

Refleks szpadzisty

Na szczęście niefortunna zmiana rozgrywania morskich batalii jest jedyną nowością, którą należałoby ocenić jednoznacznie negatywnie. Inne „nowki” – poza tym, że jest ich trochę za mało – to fajne, nawet jeśli mało

ciąga uwagę bogactwem kolorów, przyjemnymi dla oka animacjami, estetycznymi ikonkami. Motywy muzyczne wykorzystane w grze wpadają w ucho, tworząc klimat porannej krzątania na skąpanym w słońcu nabrzeżu. Słabsze są efekty dźwiękowe towarzyszące bitwom.

Zawini do portu

Podsumowując – w porównaniu z poprzednikiem, Port Royale 2 dużo większy nacisk kładzie na aspekty ekonomiczne rozgrywki. Jednocześnie, wprowadzając niedorzeczny pomysł na bitwy morskie, twórcy gry popsuli zabawę tym, dla których to one właśnie stanowiły o atrakcyjności tego tytułu. Inne nowości specjalnie nie zachwycają, tym bardziej że to tylko „zrzynki” z Pirates! Oczekiwałem dużo więcej... **ICDA!**



PRODUCENT: KHAEON
DYSTRYBUTOR: GYM MEDIA
WWW.ALPHABLACKZERO.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

CORMAC | PIERWSZE KOTY ZA PŁOTY?

ALPHA BLACK ZERO: INTREPID PROTOCOL

Alpha Black Zero to debiut Holendrów ze studia Khaeon i niestety brak doświadczenia trudno tu przeoczyć. Autorzy mieli do opowiedzenia ciekawą historię, dysponowali też całym sensownym silnikiem (Serious Engine), mimo to gra rozczarowuje i jest niedorobiona.

Mamy rok 2366. Naszego bohatera poznajemy, gdy stawia się on przed sądem wojskowym oskarżony o zdradę. Nazywa się Kyle Hardlaw. Dowodził grupą elitarnych żołnierzy, którzy z niewiadomych powodów wdarli się do rządowego laboratorium i wymordowali jego pracowników. Hardlaw rozpoczyna zeznania, które mają wyjaśnić tę zaskakującą akcję. Będziemy czynnie brać udział w tej opowieści i dowiemy się, co przeszli komandosi od chwili lądowania na zbuntowanej planecie aż do momentu, gdy kilka dni później rzucili broń i dali się aresztować.

Fabula jest ciekawa, spójna i widać, że nie została doczepiona do reszty na siłę, bo coś doczepić trzeba było. Jest właściwie jedną rzeczą, jaka może do gry przyciągać. Gdyby nie ona, dalbyśmy sobie spokój po kilku misjach, a ocena byłaby jeszcze niższa. Byłem po prostu ciekaw, jak cała historia się skończy i ciekawość ta przewodziła znużeniu kolejnymi monotonnymi zadaniami. Szkoda tylko, że nawet ta jedyna radość z grania została mi częściowo odebrana przez niedoróbkę – gdzieś w połowie gra pomyliła (sic!) kursenki i ni z tego, ni z owego poczęstowała mnie finałową sekwencją. Miludkie. To zresztą tylko jeden z wielu bugów, jakie mnie oblażyły po odpaleniu programu.

Jak się uprzesz, to i tactical

ABZ to tactical shooter w konwencji TPP, przy czym to 'tactical' jest tu nieco na wyrost, bo na taktykę sił się właściwie nie ma po co. Mamy oddział 5 komandosów uzbrojonych w różne pukawki, biegniemy przed siebie i kasujemy kolejnych przeciwników. Z możliwości wydawania współtowarzyszom poleceń korzystałem właściwie tylko wtedy, gdy musiałem przywołać do siebie maruderów. Również przełączanie się między członkami oddziału było mi potrzebne tylko w szczególnych przypadkach. Po części wynikało to z faktu, że moi komandosi byli całkiem niegłupi i doskonale radzili sobie puszczeni samopas. Skutecznie się kryli przed ostrzałem i również skutecznie kassowali przeciwników. Było jednak kilka denerwujących „pęknięć” w ich AI. Irytowało mnie to, że co chwilę musiałem na nich czekać. Gdy ja biegłem do przodu, oni gdzieś tam się włóczyli, skradali i kryli. Nie umieli też sami obsłużyć kontenerów z bronią i lekami. Musiałem przełączać się po kolei między wszystkimi komandosami i ich dozbrajać. Trzeba było też zadbać o zmianę broni po dozbrowieniu, jeżeli

komandos musiał się wcześniej z braku amunicji przerzucić na broń pomocniczą.

Z ziemi nie podnosz

Z tymi kontenerami z amunicją wiąże się zresztą jedna z głupotek, jakie serwuje nam gra. Skoro możemy korzystać z zapasów wroga, to dlaczego nie można po prostu podnieść amunicji martwego nieprzyjaciela, skoro już wiadomo, że jest kompatybilna z naszymi pukawkami? Mało tego – każdy żołnierz może skorzystać tylko raz z danego kontenera, a nie wszystkie zapewniają maksymalne leczenie i uzupełnienie zapasów (zwłaszcza gdy najbardziej tego potrzebujemy). Jest to o tyle frustrujące, że amunicja jest tu towarem wielce deficytowym. Zdarzało się, że musiałem tłuc przeciwników kolbą, bo nie miałem już żadnego naboju. Parodia, zwłaszcza że tak naprawdę mamy umiarkowaną kontrolę nad tym, jak szybko nasi komandosi zużywają amunicję. A misje są zazwyczaj bardzo długie. Za długie.

Od przybytku aż mdli

Z początku byłem zachwycony rozległością map, na których przyszło mi walczyć. Po pierwszej misji pomyślałem „no, no, mają chłopaki rozmach”. Kilka misji później wyżyłem się dobrego zdania o projektantach z Khaeon. Okazało się, że te długie misje to jedna z głównych bolączek ABZ. Przykład? Jednym z zadań jest eskortowanie konwoju przez terytorium wroga. Przedarcie się zajęło jakieś 20 minut. Gdy dotarłem do celu, okazało się, że muszę wrócić po kolejny konwój. Oczywiście w tym czasie teren znowu zaludnił się przeciwnikami. Wróciłem, przeprowadziłem drugi konwój, po raz trzeci eliminując po drodze rebeliantów. A tu niespodzianka – w punkcie startu czeka na mnie trzecia wycieczka. To była właśnie ta misja, w



▶ Zdarzają się w grze bardzo ładne widoki



której skończyła mi się amunicja. Holendrzy najwyraźniej nie mieli wyczucia, kiedy trzeba skończyć misję, aby nie zamęczyć gracza.

Ten brak wyczucia rzuca się zresztą w oczy w przypadku większości etapów – niektóre potrafią zanudzić na śmierć, zwłaszcza że przeciwnicy są mało zróżnicowani. Już ma się wrażenie, że misja się kończy, a tu np. wyskakuje napis, że masz bronić bazy przez kolejne 10 minut czasu rzeczywistego... Odechciewa się grać.

Rozległe mapy mają też inną wadę. Na radarze mamy zaznaczone, w którą stronę powinniśmy iść,

Spisute AI

Pisalem, że z pewnymi wyjątkami AI naszych komandosów jest całkiem sensowne. W świetle tego faktu dziwi głupota przeciwników. Nie wszystkich – agenci, którzy bronią budynku odwiedzanego w ostatnich misjach, potrafią nieźle naszych zuchów sponiewierać. Zachowanie wrogów spotykanych wcześniej jednak potrafi wyprawić w zdumienie. Zdarza im się nie zauważyć, że są pod ostrzałem, albo wbiegać pomiędzy komandosów i natychmiast ginąć, bez oddania nawet strzału. Inni z kolei turlają się w tę i w tę jak nienormalni. AI potrafi się również... zawiesić. Przejawia się to tak, że przeciwnicy stoją jak manekiny i nawet

nie padają, gdy się ich zabije. A stoją czasem w pozach iście kretyńskich, np. wszyscy z rękoma wyciągniętymi na boki. Wzrost oddziału najemników udających samoloty jest niezapomniany. Gorzej jeśli przez tę ich nieruchawość nie da się ukończyć misji (bo np. polega ona na wyeliminowaniu wszystkich wrogów, a ci utkneli w niedostępnych miejscach).

Górki i dolki

Od strony technicznej gra jest nierówna. Dzięki Serious Engine'owi zdarza się widywać wspaniale wyrenderowane, plastyczne górzyste tereny. Wrażenie psuje monotonna roślinność (właściwie nic poza trawą) i niezbyt zróżnicowane, bure tekstury. Efekty atmosferyczne są bardzo dobre, szczególnie burza piaskowa, gdy po ekranie latają czarne plamki i niemal czuć piasek w ustach. Fantastycznie prezentował się również etap, w którym na powierzchni planety spadały ogromne kawałki zniszczonego statku kosmicznego. Modele postaci są ogólnie dobre, jednak ich animacja pozostawia sporo do życzenia, zwłaszcza poruszającego się szytywno i pokracznie Kyle'a. Problemy z wykrywaniem kolizji i ciałami wpadającymi w ściany bądź wzgórza są tu na porządku dziennym. Ogólnie ABZ prezentuje się gorzej niż Serious Sam 2, głównie ze względu na ponurą kolorystykę. No i chodzi wolniej.

Również udźwiękowienie daje umiarkowane powody do zachwyty. Odgłosy wystrzałów są mało przekonujące, głosiki zabijanych przeciwników często śmieszne, a muzyki... prawie tu nie ma. Bo te pomruki towarzyszące graczowi w menu nie sposób nazwać muzyką. Kwestie mówione są natomiast całkiem nieźle, z pewnością powyżej przeciętnej, podobnie jak odgłosy tła w misjach na otwartej przestrzeni.

W ABZ niezła i przemysłana fabuła uziemiona została przez fatalny design misji, nudę, monotonię i bugi (byłbym zapomnieli – bez patcha nie podchodzić, bo gra wywala się do Windy). Trzeba mieć nadzieję, że niezła fabuła to nie przypadek i że w następnej grze Holendrowi cała reszta również będzie na odpowiednim poziomie. [CDA]

Niezła i przemysłana fabuła uziemiona została przez fatalny design misji, nudę, monotonię i bugi



by dostać się do celu. Szkoda tylko, że we wskazanym kierunku iść się zazwyczaj nie da, bo nagle wyrasta przed nami góra albo stajemy na krawędzi przepaści. Często więc - aby dostać się do celu - trzeba przez jakiś czas podążać w kierunku zupełnie przeciwnym, co bywa mylące. Na radarze nie zaznaczono ukształtowania terenu ani przeszkód - pokazuje on tylko cele, przeciwników, naszą drużynę i kontenery z amunicją, nie da się z niego natomiast wywnioskować, jak dostać się w określone miejsce. Odległość do celów też jest zresztą zagadką.

Poproszę zestaw nr 3

Rozczarowuje fakt, że możliwość doboru broni przed misją jest dalece ograniczona. Nie da się uzbroić każdego z żołnierzy z osobna. Można jedynie wybrać jeden z trzech zestawów uzbrojenia dla całej ekipy - zwykły, cichy i ciężki. Sprawdzają się one nieźle - zawsze jest w oddziale co najmniej jedna snajperka i ciężki karabin maszynowy, jednak miło byłoby mieć możliwość osobistego doboru sprzętu wedle upodobań, prawda?



5+

GRYwalność 6
VIDEO 7
AUDIO 5

WERDYKT

- + bardzo dobra fabuła
- + nieźle głosy postaci
- + dobre AI drużyny
- + ładne tereny
- nuda i monotonia
- za długie misje
- kiepskie AI wrogów
- sporo bugów
- niedobory amunicji
- muzyki właściwie nie ma

PRODUCENT: FROGVARE
DYSTRYBUTOR: UBISOFT

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

WWW.UBI.COM

EGM | WIKTORIAŃSKA, ZATEM NIECO STAROŚWIECKA, PRZYGODÓWKA

SHERLOCK HOLMES

THE CASE OF SILVER EARRING

Kiedy pisałem o grze Podróż do środka Ziemi, przepowiedziałem, że jej twórcy (programiści z Rosji) jeszcze dadzą nam znać o sobie. I miałem rację! – mógłbym rzec z miną Nostradamusa, jaką robił, kiedy mu się spełniały przepowiednie.

Sherlock Holmes. The Case of Silver Earring jest typową grą przygodową w starym stylu, bardzo podobną w wielu założeniach do opisywanej przeze mnie Podróży. Ci, którzy zechcieli zabawić się w animację dziarskiej i dzielnej dziennikarki Ariane, bez trudu odnajdą się przy rozwiązywaniu sprawy Sre...

...brnego Koczyka

Historia zaczyna się, gdy dwójka sławnych przyjaciół (Holmes i nieodłączny jego kronikarz, dr Watson), zostaje zaproszona na przyjęcie do siedziby magnata przemysłowego, lorda Melvyna Bromsby. Bogaty przemysłowiec wydaje przyjęcie powitalne na cześć swej córki, Lawinii, która niedawno, po dość długiej nieobecności, wróciła do Anglii. Przybywszy do Sherringford Hall, stają się świadkami zuchwałego morderstwa – na oczach zebranych gości gospodarz zostaje zastrzelony w chwili, gdy nieco zdenerwowany szykuje się do wygłoszenia jakiegoś ważnego oświadczenia. Podejrzenia padają natychmiast na jego córkę i spadkobierczynię (po strzale wszyscy ją widzą w bocznych drzwiach z dymiącym rewolwerem w dłoni, a niedługo, jaka od wielu lat dzieliła córkę i ojca była dość powszechnie znana). Swoją drogą, zjawisko nie było takie niezwykłe: Angole uwielbiali oddawać dzieci do wcale nie publicznych Public Schools, gdzie starsze berbecie traktowały młodszych tak, że dzisiejsza „fala” w wojsku wydaje się przy tym niewinnymi igraszkami działań w piaskownicy – a tatusiowie w tym czasie cywilizowali Murzynów w Afryce (ja wiem, że to niepoprawne politycznie, ale w szkole mnie uczono, że w Afryce mieszkają



Murzyni, żadni tam Afrykanie – i basta!). Wróćmy jednak do naszego dzielnego detektywa. Holmes oczywiście zaczyna śledztwo i jeszcze przed przybyciem policji odkrywa, że...

STOP!

Nie, nie będę nikomu psuł przyjemności; ci co, lubią prawdziwe intelektualne wyzwania, z pewnością nie byłby mi tego wybaczyli. Wcieliwszy się w rolę Holmesa, będziecie się musieli wykazać spostrzegawczością, osobnika, przy którym osławiony Tropiciel Śladów mógłby się wydać rozróżnionym emerytem w ostatniej fazie starczego uwiadu („Wnusi, jak się nazywa ten niedobry Niemiec, co mi ciggle chowa okulary?” – „Alzheimer, dziadziu, Alzheimer...”!). Holmes jest człowiekiem, który znalazłszy na dywanie odcisk buta, potrafi opowiedzieć wszystko o człowieku, który ten odcisk zostawił (zwłaszcza, jeżeli obok śladu leży paszport).

Narzędziami pracy sławnego detektywa będą lupa i składana miara (skalowana oczywiście, jak to w Anglii, w calach, stopach, jardach, fathomach, milach i parsekach). Oprócz tego Holmes ma w domu, na Baker Street 221B, niezłą pracownię chemiczną. (Mniej więcej tak raz na dwa tygodnie kilkanaście okolicznych domów wylatuje w powietrze, ale mieszkańcy B.S. nie podejmują żadnych działań przeciwko wielkiemu detektywowi, bo wiedzą, jakiego zaszczytu dostąpił.) W tej będziesz mógł dokonywać analiz znalezionej popiołu po cygarach, tajemniczych białych i czarnych proszkach i tak dalej. Dodatkowo zaś Holmes dysponuje prywatną brządką złożoną z londyńskich uliczników, którzy zawsze są gotowi do wykonania drobnych usług za kilka gwinej (czyli czegoś, czego nigdy nie było w obiegu – wyobraźcie sobie, że np. kwotę

35.67 zł nazwiemy „gwineą” i w szpanerskich sklepach dla elity ceny będą tylko w gwineach... Głupie, nie? A Angole to stosowali i chyba nawet stosują do dziś...).

We dwóch różnych

W grze będziesz animował nie tylko Holmesa, ale i jego kronikarza. Podczas gdy Sherlock myszkuje wewnątrz dworu, Watson wypytuje świadków pozostałych na zewnątrz. Potem obaj wracają na Baker Street, gdzie Holmes analizuje wszystkie znalezione dowody i wyciąga wnioski, które przedstawia Watsonowi w postaci krótkiego resume'e. Niekiedy Holmes przy tej okazji musi zajrzeć do swej biblioteki, by poszukać mądrości w księgach. Potem obaj ruszają na kolejne poszukiwania. Przed wyruszeniem będziesz musiał się popisać intelektem i odpowiedzieć Holmesowi na kilka pytań, dotyczących zamkniętego etapu śledztwa. Odpowiedzi na te pytania trzeba poprzeć dowodami lub zeznaniami świadków, które Watson pieczołowicie gromadzi w swoim notatniku. W sumie masz do obejrzenia coś około 40 lokacji i miejsc.

Przesłuchiwanie świadków jest dość nudnym elementem gry, ponieważ wielu z nich udziela tych samych odpowiedzi. Najczęściej zresztą są oni jak owe cztery indyjskie małpy, które zakrywają sobie oczy, usta, uszy i tę część ciała, która się wiąże z łamaniem szóstego przykazania (dla ułatwienia podpowiem, że łóżko nie jest częścią ciała). Jednym słowem świadkowie są ślepi, głusi, niemi i... – a wydobycie z nich odpowiedzi wymaga nieraz niemałej spostrzegawczości. Jednokrotnie przepytanie nie zawsze wystarczy – czasami trzeba wrócić i ponownie przypieć świadka, przedstawiając mu znalezione dowody jego mactaw.





➤ Dedukuję, że chyba skręciłem nie w tę stronę...
Coś mi to nie wygląda na salon...

Przesłuchiwanie

Z tym wszystkim gra jest nieco irytująca – sęk w tym, że owo przesłuchiwanie świadków szybko staje się nudne. Na domiar złego, autorzy, sądząc, że animacje są ozdobą gry, umieścili je czasami w dość nieoczekiwanych miejscach – gdy Holmes albo dr. Watson podchodzą do kogoś, jego starannie składa czytając gazetę, dopija kawę, wkłada okulary i dopiero wtedy zwraca uwagę na pytającego. Jeżeli dodam, że dzieje się tak za każdym razem, po kilku godzinach gry człiek zaczyna zgryzać zębami tak, że mógłby zawstydzić pana Jawsa z Bondy. Gdy każesz Holmesowi podejść i otworzyć drzwi po drugiej stronie pokoju, musisz cierpliwie patrzeć, jak nasz bohater z ściągniętą głową pokonuje całą odległość...

Piekłne zagadki

Zagadki w grze mają dość nierówny poziom. Większość z nich jest dość oczywista, ale kilka sprawi, że się zdrowo napocicie. Jedną jest piekielnie nudną – dość łatwo można się domyślić, jaka reguła obowiązuje przy ułożeniu kamieni na czarnobiałej szachownicy, ale samo ułożenie zabrało mi ze dwie godziny, bo trzeba liczyć, liczyć, dodawać i odejmować, a jak się człiek pomylił, to (!) błąd. Jest jednak pewna zagadka iście piekielna i otwarcie się przyznaję, że gdyby nie pan profesor Jerzy Poniatowski z Zespołu Szkół Elektronicznych we Wrocławiu, który mi ją pokazał kilka lat temu, nie byłbym sobie chyba poradził. Powiem tyle, że jest z pozoru matematyczna, a w istocie lingwistyczna. Pomysł zresztą doskonały – zamiast zapisywać kombinację otwierającą sejf, (zawsze istnieje ryzyko, że ktoś znajdzie kartkę!) lepiej zapisać regułę, która pozwala na znalezienie tej kombinacji, ale reguła jest tak wymyślna, że diabeł zje, kto ją odgadnie.

Za rączkę

Gra ma bardzo przyjazny interfejs, który w zasadzie prowadzi gracza za rękę, wskazując mu miejsca, które może sobie odwiedzić. Wszelkiego rodzaju wnętrza stworzono z dbałością o



szczegóły i atmosferę epoki wiktoriańskiej, a trójwymiarowe postaci są może nieco przestylizowane, ale można to przelknąć. W kilku miejscach zdarzyło mi się wprowadzić bohatera w taki jakiś zakamarek, że za chińskiego boga nie chciał zeń wyleźć i musiałem się odwołać do poprzednio zapisanej gry, żeby zmusić Holmesa do posłuszeństwa. Podczas oglądania niektórych animacji ma się wrażenie, że bohaterowie to bizuchomówcy, bo mówią niemal nie poruszając ustami. Ale podobno Angole tak mają – mówią przez nos (ale to od baroneta wwyż). Holmes oczywiście mówi piękną oksfordzką angielszczyzną, którą ostatni raz słyszałem „na żywo” w I-szym LO w Walbrzychu z ust mojego nieżyjącego już, niestety, wychowawcy. Tak, rodowitego Anglika naturalizowanego w Polsce, profesora Jana Herala, który zresztą przypominał Holmesa i w

tym, że z ściągniętą głową pokonuje całą odległość, flegmą na przerwach pali fajkę. Inni bohaterowie mówią rozmaicie na przykład ludzie „z gminu” jadą takim cockney’em, że zachwyciliby profesora Higginsa. Ale bywa to czasami uciążliwe (co prawda zawsze można się uciec do opcji napisów dialogowych, co usilnie doradzam tym, którzy nie mają ucha tak wyrobionego, jak bohater G.B. Shawa).

Wszystko gra

Mocną stroną gry jest ilustracja muzyczna, na którą składają się utwory Griega, Schumana, Dvorzaka i Czajkowskiego. Niestety, nie jestem aż tak biegły, żeby stwierdzić, jaka orkiestra je wykonuje (twórcy nie podali tej informacji) – ale wykonania są przednie. Gra oczywiście ma opcję zapisu stanu rozgrywki w dowolnej chwili. Przydaje się to bardzo w pewnym momencie, w którym Holmes musi niepostrzeżenie przemknąć przez pewne podwórce. Podwórca pilnuje strażnik z psem, a obaj mają słuch jak młody Indianin (stary ma taki sam, jak ja). Holmes oczywiście nie umie się skradać (angielski dzentelmen i skradanie się chylkiem?), więc trzeba cierpliwie czekać na właściwy moment. Jeżeli jeszcze weźmie się pod uwagę fakt, że wszystko dzieje się w nocy i niewiele widać w istic egipskich ciemnościach, otrzymamy prawdziwe utrapienie. Doradzam jednak cierpliwość, bo gra jest jej warta. A zresztą, skoro dołazie aż do tego miejsca, wstyd byłoby się wycofywać, prawda?

W sumie – bo czas kończyć

Gra jest ciekawa, bardzo efektowna graficznie, choć nieco nudząca. Bardzo dobrze oddaje klimat śledztwa Sherlocka Holmesa – a kto chce dać sobie adrenalinę w żyty, niech zagra w DOOMa, bo Holmes dostarcza emocji zupełnie innego rodzaju.

Miłośnicy przygodówek z pewnością nie będą narzekali – a innych niech diabli porwą! [GDA]

Kto chce dać sobie adrenalinę w żyty, niech zagra w DOOMa – Holmes dostarcza emocji zupełnie innego rodzaju.



PRODUCENT: UBI SOFT MONTREAL
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 50 ZŁ
WWW.PRINCE-OF-PERSIA.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | KSIĄŻE PO POLSKU

Jak mieliśmy się okazję przekonać, Piaski Czasu to tytuł, który urzeka baśniową oprawą, a grywalnością dorównuje hitom sprzed lat. Czy jednak polonizacja nie odebrała uroku tej grze?

Prince of Persia

Piaski Czasu

Inne babole...

...są związane z napisami pojawiającymi się na ekranie. Nie ma możliwości wyświetlania dialogów, wszystkie napisy są wskazówkami dotyczącymi pokonania danej przeszkody czy wroga. Problem polega na tym, że niektóre dłuższe kwestie wychodzą poza ekran. Występuje to nągnię, niemal każde dłuższe zdanie ma ucięty początek i koniec. Dodawać chyba nie muszę, że niedopatrzenie to nie występuje w wersji angielskiej. Oczywiście nie stanowi to problemu, który utrudniałby zabawę - po prostu wygląda niechlujnie i ma się wrażenie, że w ogóle nie zwrócono na to uwagi podczas prac lokalizacyjnych. Nieladnie, panowie dystrybutorzy, nieladnie.

Plusy

Cenega na szczęście nie zmusza nas do grania w PoP po polsku. Na początku instalujemy oryginalną anglojęzyczną wersję, a polonizacja znajduje się na dodatkowej, trzeciej płycie w zestawie. Nic na siłę - i bardzo dobrze. Kolejnym małym plusem są **dodatki na tym bonusowym krążku CD** - oprócz patcha polonizującego znajdziemy tam również tapety, wygaszacz ekranu i kompletny przewodnik po grze. Kolejną zaletą jest kwota, którą trzeba za przystość Księcia zapłacić - Piaski Czasu można dostać za 50 zł, co jest ceną szalenie atrakcyjną jak na produkt tej klasy. Krótko mówiąc - jeśli jeszcze w Księciu nie grałeś, lubisz baśniowe klimaty i gry zręcznościowe, kupuj w ciemno - bo warto. Ta gra wciągnie cię w wir przygody i powali twoje „receptory” niezmierną oprawą. :) **ICDAI**

bohatera, gdyż jego słyszymy najczęściej. Na szczęście nie jest to kolejny Jack Carver z Far Cry'a. Można się oczywiście przyczepić, że niektóre kwestie są wymawiane z przesadą i sztucznym zadęciem, ale generalnie jest to przecież taka interaktywna baśń, a jak to w przypadku baśni bywa, tutaj teatralny ton może być zaletą, nie wadą.

Kwiatki z sesji

Gorzej z tłumaczeniem poszczególnych dialogów. Mamy tutaj rozmaite drobiażdżki, które czasem drażnią ucho, kiedy indziej znów śmiesz. Od klasycznych, o których wspominałem wcześniej, sztucznie i teatralnie brzmiących kwestii w rodzaju „Zdradliwy wezr postługuwał się tymi samymi słowy” po kwiatki, takie jak „Ona i ja - jedyni dwoje, którzy przeżyli” czy też: „Mogę naprawić to, co narobiłeś”. Nie można było bardziej po ludzku tego powiedzieć? Mogę naprawić szkody, które wyrządziłeś, mogę odmienić bieg czasu, mogę cofnąć wszystko itd., itp. Sporadycznie można też się natknąć na niepotrzebne powtórzenia, jak np. Farah: „Jesteś już na platformie?”, Książę: „Jeszcze nie! Poczekaj, aż będę na platformie!”.

Na koniec zostawiłem sobie ulubione - młody Książę, na widok uciekającej niewiasty, rzecze „Czy naprawdę ją widziałem? Czy puściłem wodze RECEPTOROM zmęczonym ciężarem tych wszystkich okrucieństw (...)?” Nie no, panowie, czy to nie jest lekka przesada? :) Kiedy się słyszy takie testy, ma się wrażenie, że zostało to tłumaczone za pomocą komputerowego słownika, zupełnie bez wglądu w samą treść i sens zdania. Może się czeplić, ale uszy... oops, przepraszam, miałem powiedzieć - receptory, wiadną, jak się tego słucha.

Musicie bowiem wiedzieć, że jest to polonizacja całkowita, a więc wszelkie kwestie dialogowe są wypowiadane w naszym ojczystym języku. Nie muszę chyba dodawać, jak przez nieumiejętny dobór aktorów i kiepskie tłumaczenie można zaszkodzić grze.

Jak to zatem z nowym Księciem wygląda? Cóż, jak na standardy Cenegi jest całkiem znośnie. Dystrybutor nie odważył co prawda takiej kaszary jak w przypadku Far Cry'a, ale i do ideału wciąż jeszcze daleka droga.

Polski Książę

Pierwszy kontakt z grą nie rozczarowuje. Obawiałem się przede wszystkim głosu głównego

PRINCE OF PERSIA: PIASKI...

1. WIDOK Z KAMERY [F] ABY WIDZIEĆ Z PIERWSZEJ PERSPEKTYWY.
2. DRUGI WIDOK [F] ABY MIEĆ WIDOK TERENU

6
WERDYKT

- na chwilę obecną niska cena
- wersje ang. i pol. do wyboru
- drobne bonusy
- napisy wychodzące poza ekran
- niektóre kwestie brzmią sztucznie i śmiesznie



Odpreż się...



2 05/2004

Twoje dane są bezpieczniejsze niż w banku.

Płyty jednorazowego zapisu DVD+R i DVD-R firmy Media-Tech charakteryzuje:

- Maksymalna prędkość nagrywania 4x*
- Pojemność 4,7 GB
- Czas nagrywania 120 min
- Standardy zapisu danych: DVD DATA (ISO/UDF), DVD VIDEO, DVD AUDIO
- Zgodność z większością nagrywarek komputerowych i stacjonarnych dostępnych na rynku

*maksymalna prędkość zapisu jest zależna od wersji firmware nagrywarki. Upewnij się, że masz najnowszą wersję.


media-tech

**SPRAWDŹ
NOWE
NIŻSZE
CENY !!!**

www.media-tech.pl

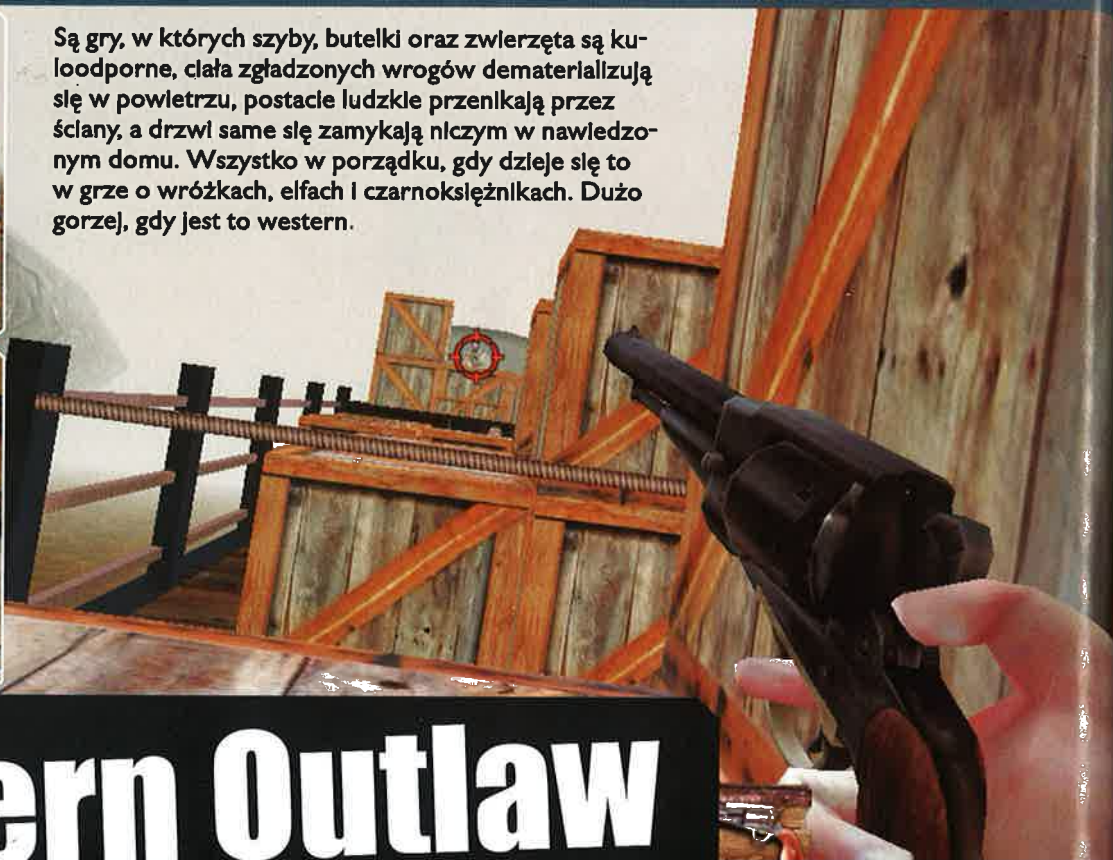
■ PRODUCENT: GROOVE GAMES
 ■ DYSTRYBUTOR: JAR HEAD GAMES
 ■ WWW.GROOVEGAMES.COM

■ WIN 98/ME/00/XP
 ■ PROCESOR: P III 450 MHZ
 ■ RAM: 128 MB
 ■ GRAFIKA RAM: 16 MB

PEPIN KROOTKI | KIEPSKA, ŻŁA I BRZYDKA...



Są gry, w których szyby, butelki oraz zwierzęta są kuloodporne, ciała zgładzonych wrogów dematerializują się w powietrzu, postacie ludzkie przenikają przez ślany, a drzwi same się zamykają niczym w nawiedzonym domu. Wszystko w porządku, gdy dzieje się to w grze o wróżkach, elfach i czarnoksiężnikach. Dużo gorzej, gdy jest to western.



Western Outlaw

Pewnego razu

na dzikim wschodzie... Innymi słowy, w Polsce, na zapuszczonej prowincjonalnej stacji zatrzymał się pociąg - pierwszy raz od dziesięciu lat (kiedy to PKP zlikwidowała przewozy regionalne). Wysiadł z niego tylko jeden człowiek, niejaki Pepin zwany Krootkim (mówcie mi 'Shoorty'). Miał na głowie jeden kapelusz, na nogach jedną parę butów, na grzbiecie jedną koszulę. W kaburze przy pasie zwiślał mu jeden rewolwer. Przybysz dzierżył pod pachą jedną paczkę, a w niej grę Western Outlaw. Wkrótce za ocenę miał jej wystawić... Wprzód musiał jednak napisać jedną recenzję.

Za garść dolarów

Gra mieściła się na jednej płycie, więc jednym szybkim ruchem włożyłem ją do napędu w komputerze (a trzeba wam wiedzieć, że mam tylko jeden). Pierwsza misja rzuciła mnie od razu na głęboką wodę, a właściwie do rozpędzonego pociągu. Zatrzymajmy się na jednym z wagonów, w którym podróżuje nie kto inny jak główny bohater gry (to znaczy ja).

Ta gra jest tak zła, że aż dobra!

Osobnik ten stanie niebawem przed podobnym dylematem, nad jakim łamał sobie głowę niejaki Steven, w popularnym u nas filmie „Liberator 2” (co roku w TV): jak elegancko i kulturalnie wyprosić z pociągu zgrają uzbrojonych po zęby bandytów? Jak dokonać tego przy wrodzonej wrażliwości i łagodności usposobienia oraz mając na uwadze buddyjskie zasady poszanowania

życia?

Coż, Steven szybko przestał łamać sobie głowę nad problemem i zaczął łamać gnaty rzezonym opryszkom. My niestety nie mamy za sobą wielowiekowych doświadczeń wschodnich sztuk walki. Mamy za to sześciostrzzałowego colta, a to już coś. Przestarzały gnat nie ma wprawdzie automatycznie napinanego kurka (pokażymy strzale trzeba naciągać go ręcznie), lecz zawsze można walić serią z biodra.^(*)

Celność już nie ta, lecz szybkostrzelność wzrasta niepominiernie. Poza tym da się jeszcze dzielić draba rewolwerem po łbie. Rekompenzuje to z nawiązką brak podstawowego kowbojskiego oręża, czyli prawego prostego. Z czasem wydrzemy złoczyńcom dwururkę, parę nowoczesnych rewolwerów, winchesterów, sztucerów, laski dynamitu i inne artykuły przydatne przy dziurawieniu oponentów.

^(*) ale uwaga – strzelanie z biodra może doprowadzić do nadwyrężenia stawu biodrowego u mniej wprawnych strzelców. Początkującym radzimy raczej strzelać palcami, a strzelczył (hi, Smuggler) gracze mogą też strzelać stawami kolanowymi.

Jeździec znikąd

Problem w tym, że cenne flinty znajdują się zazwyczaj w rękach bossów, nastających na nasze zdrowie pod koniec każdego poziomu. Ci zaś niechętnie rozstają się ze swoimi zabawkami, w przeciwieństwie do pospolitych rzeźmiśków, którzy raczej nie napsują nam wiele krwi. Nie mają zresztą za bardzo jak, gdyż nie grzeszą ani zręcznością, ani pomysłem. Pudlują przy tym sromotnie nawet z bliskiej odległości. Po wyskoczeniu z wszystkich pestek próbują jeszcze rozpaczliwie przeładować broń, ale jest już wtedy za późno. Jedyń nadzieją dla tych nędznych kreatur jest manewr „jeździec

znikąd”, po który sięgają aż za często. Polega on oczywiście na tym, że hultaj materializuje się nagle w zagajniku lub pomieszczeniu, które przed chwilą sprawdziliśmy („czysto!”), po czym haniebnie pakuje nam kulę w plecy. Nie chcąc dołączyć do Jesse Jamesa musimy więc wyrobić sobie paranoiczny nawyk oglądania się za siebie. To chyba jednak jedyna okoliczność uprzykrzająca nasz zwycięski pochód.

W samo popołudnie

Oprócz konkurencji strzeleckich grę wzbogacają również o pewne elementy platformowe. Sporadycznie trzeba wspiąć się na drabinę lub poskakać trochę po skrzyniach, by przedostać się na drugą stronę ogrodzenia (które notabene sięga nam najwyżej do ramion). Nawet największym komputerowym łamagom nie sprawi to kłopotu. Podobnie trudno zresztą tutaj zabił. Najwyraźniej autorzy zbyt wzięli sobie do serca Taylorowską zasadę „one best way”, bo grę możemy przejść wyłącznie jedną z górą przewidzianą trasą. Sytuacje, w których musimy podjąć decyzję, w jaką stronę skierować kroki, nie zdarzają się wcale – te, w których musimy się wrócić, można policzyć na palcach jednej ręki.

Wobec braku wyboru nie pozostaje nic innego, jak znieść los bohatera z pokorą i zwiędzać wszystkie te pociągi, miasteczka, rancza, opuszczone kopalnie oraz inne westernowe scenerie. Cały czas mamy przy tym wrażenie, jakbyśmy poruszali się nie po prawdziwym Dzikim Zachodzie, lecz pośród dekoracji na planie filmowym, w dodatku podczas przerwy między zdjęciami. Przed wejściem do saloonu nie uświadczymy nawet uwiązanych koni! Wnętrza budynków zdumiewająco często ozdobił portretami była -

1

WERDYKT

GRY WALNOŚĆ 10)

VIDEO 2

AUDIO 2

⊕ tak zła, że aż dobra...
 ⊕ obsługa pukawek

⊖ kiepska oprawa
 ⊖ buraków tu jak krzaków
 ⊖ fabuła ściepaby muła...

widac autorzy uznali, że są to obiekty miłosnych westchnień każdego kowboja. Nooo, może po pół roku pracy na prerii, bez jednego dnia wolnego...

Ale po co od razu wyciągać na światło dnia tak wstydlive sekrety „kalbojów”?

Statystyci, gdy się już pojawiają, okazują się klonami jednej osoby, w dodatku ubierającymi się u tego samego krawca. Adwersarze występują natomiast naprzemiennie w dwóch fasonach odzieżowych.

Tańczący z bugami

Ma to zapewne i dobre strony, gdyż doprawdy nie sposób się pomylić, do kogo mierzymy. A mierzyć musimy niezmiennie dokładnie, gdyż engine uznaje wyłącznie trafienia w korpusek i głowę. Odnóża rzeźmieszków zdają się kuloodporne i żaden pocisk nie robi na nich wrażenia. Ale i słusznie - w końcu to chyba naturalne, że na widok sprawiedliwego męża zdjęci strachem bandyci mają nogi jak z ołowiu.

Oble niczym Lamborghini Countach rumaki szubrawców zbudowano najwyraźniej z podobnej substancji, gdyż za żadne skarby nie można ich ustrzelić. Ponadto po zakatrupieniu jeźdźca koń biegnie nadal, w cudowny sposób rozplywając się w powietrzu. Jest to najlepszy dowód, że bez dwóch zdań mamy oto do czynienia z **westernem ekologicznym**, w którym oszczędzono nam sceny kaźni zwierząt i Indian (bo o autochtonach scenar-

zysta zupełnie zapomnieli).

Spoglądając na oprawę nietrudno odnieść wrażenie, że graficy również się nie przepracowali. W obliczu grafiki z **Western Outlaw** słowo „kanciasta” nabiera nowego znaczenia (dolużając dosłownego, podobnie zresztą jak wyrażenie „pustynny krajobraz”). Podejrzewam, że po przeniesieniu do tej gry nawet Spitfire wyglądałby jak F-117, a jabłka byłyby sześciennie.

Rio żwawo

Fabula jest - o dziwo - dość niestandardowa. Nie jest to jeden z tych klasycznych westernów, w których społeczeństwo ratuje osobnik zupełnie do niego nieprzystosowany - szorstki, małomówny, niemyty i nieogolony „autsajder”. O, nie! Główny bohater **Western Outlaw** jest uprzejmym i pomocnym harcerzykiem, który w normalnych okolicznościach oddawałby się zapewne przeprowadzaniu staruszek przez ulicę (niekoniecznie zresztą za ich zgodą) i wydawaniu zupy w schronisku Brata Alberta. Jak nietrudno odgadnąć, jest on również (a jakże!) niezmordowanym obrońcą kobiet.

Problem w tym, że przypadła mu rola w westernie, w którym pojawia się tylko **jedna niewiasta**. Nie więc dziwnego, że wszyscy pozostali walczą o nią zajadle. Będziecie pewnie zawiedzeni, ale kobitka wcale nie nazywa się dr. Quinn, lecz Poly i na przekór



swojemu imieniu nie chce krakersów i do tego składa się z bardzo niewiele polygonów (niemniej jak mawiają: na bezrybiu...). Nie ma wyboru, trzeba ratować kanciastą dziewczę z opresji, dziurawiąc parszywców i oglądając przegadane wstawki z dialogami. Twardzielskie gatki... opsgadki (odzywka „zabiłeś wszystkich moich ludzi...”, odpowiedź „stanęli mi na drodze”) kończą się natomiast strzelaniem do niegodziwców i tak w kółko, aż Dzik Zachód zostanie uwolniony od występku, a dama wpadnie w ramiona wybawcy, zapewne zresztą robiąc mu siniaki kanciastym biustem. I dobrze mu tak.

Bez przebaczenia

Podsumowując: **oprawa to niemiłosierna nędza, a fabuła niewiele lepsza.** Facet gania przez pół życia za jedną babką, a kto oglądał film „Wielki Gatsby” doskonale wie, że przez pół życia za żadną babką ganiać nie warto.

Mogłoby się wydawać, że łatwo będzie wystawić **Western Outlaw** stosowną ocenę. Tak jednak nie jest, bo przecież nieże się przy niej uśmieiał! Otóż to! **Ta gra jest tak zła, że aż dobra.** Ma coś z uroku filmów, w których główny bohater walczy z odzianym w gumę facetem przebrany za gigantyczną ośmiornicę. Gdy potraktujemy taką farś poważnie - zasługuje ona na ocenę 1. Gdy zaś podejść do niej z przymrużeniem oka - grywalność wzrasta niepomniernie. [CDA]

TWOJE HOBBIT!

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+ ORAZ W DOBRZYCH SIECIACH KABLOWYCH



„FRESH AIR BATTLE FOR MIDDLE-EARTH”

rozrywka

„FRESH AIR BATTLE FOR MIDDLE-EARTH” TO NAJNOWSZA GRA Z GATUNKU RTS. PRZENIESIE CIĘ ONA W ŚWIAT FILMOWEJ ADAPTACJI POWIEŚCI J.R.R. TOLKIENA „WŁADCA PIERŚCIENI”. ZOBACZ W GRUDNIU PROGRAM PREZENTUJĄCY TĘ FANTASTYCZNĄ GRĘ. DAJ SIĘ

HYPER

KRÓTKA PIKULA

Poniżej znajdziecie krótkie recenzje gier, w które i tak pewnie nigdy nie zagracie, bo nie mają one polskiego dystrybutora. Są to produkcje raczej z dolnej półki, niemniej warto odnotować fakt ich powstania.

RAILWAY MOGUL

PHNOM PENH

Wyobraźcie sobie Railroad Tycoon 3, odejmijcie wszystko, co w tej grze było świetne, dodajcie koszmarnie sterowanie, wysoki poziom NIEgrywalności i grafikę sprzed dziesięciu lat, a otrzymacie obraz katastrofy zatytułowanej Railway Mogul. Zadaniem gracza w obu produkcjach jest prowadzenie firmy kolejowej – i na tym podobieństwa się kończą. Railway Mogul jest bowiem grą ze wszech miar niedopracowaną, pełną bugów, pozbawioną realizmu i innowacyjności. Nie, przepraszam, i tu jest coś oryginalnego – absurdalne sterowanie. Autorzy RM stwierdzili najwidoczniej, że stworzą wyjątkowy sposób poruszania się po mapie, który jak żaden inny przyprawi grających o kontuzję nadgarstka i ciężką koprolalię. Grafika RM przywodzi na myśl Amigę, co można by jeszcze próbować tłumaczyć tęsknotą twórców za starymi, dobrymi czasami. Ale jak usprawiedliwić ubogą niczym chińska sprzątaczką oprawę dźwiękową? Jakby tego było mało, gra często się wiesza. Jednym słowem – gniot. Ale czego można się było spodziewać po producencie hitów takich, jak Barkanoid, Aquanoid czy Boulder Match?



GATUNEK: EKONOMICZNA
PRODUCENT: MAGNUSOFT
DYSTRYBUTOR: MAGNUSOFT
WWW.MAGNUSOFT.DE

2

AIR TRAFFIC CONTROL SIMULATOR 2

PEPIN KRÓTKI



GATUNEK: SIM
PRODUCENT: AEROSOFT
DYSTRYBUTOR: AEROSOFT
WWW.AEROSOFT.COM

4

Produkt nad wyraz profesjonalny i tym samym nad wyraz nieatrakcyjny dla przeciętnego gracza. Jeśli jednak ktoś chciałby zobaczyć, jak wygląda prawdziwa praca kontrolera lotów, proszę bardzo. Jeżeli mamy pod ręką niepotrzebny karton papieru, możemy sobie wydrukować instrukcję (co laikowi i tak niewiele pomoże, poza chwilową poprawą samopoczucia). ;) Oprócz tego przydałby się jeszcze mikrofon, bowiem gra wykorzystuje system rozpoznawania głosu. Rozkazy wydajemy dokładnie w ten sam sposób, co zawodowcy, czyli radośnie pokrzykując na pilotów jakimś zupełnie niezrozumiałym żargonem składającym się z przypadkowych cyfr i liter. Po chwili ślęczymy przed okrągłym monochromatycznym ekranem radaru obserwując, jak przesuwa się po nim zbitka znaczków "N737NQ ABEC72R 80 130" (dla nieorientowanych: Potężny Boeing z popsutym silnikiem i jakimiś dwoma setkami spanikowanych pasażerów na pokładzie). Obok znajdują się w nadmiarze bliżej niezidentyfikowane pokręta i przełączniki, którymi możemy dowolnie pokręcić (jak to działa, wie tylko garstka ludzi na świecie). Całość jest równie dynamiczna, efektowna wizualnie i emocjonująca, co wędkowanie przez przerebel. Za wysokie progi na amatorów nogi.

PS Ocena okiem laika. Maniacy pewnie przemnożą ją x2.

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

QN'IK

Znakomita i najlepsza w swoim gatunku gra. Tak jak EA - Codemasters ma swoją serię gier sportowych, które zostawiają konkurencję o kilka długości. Pomimo wysokiej oceny nie poświęcam dla tej gry więcej miejsca, gdyż niedawno (w sierpniu br.) robiłem przegląd czterech tego typu gier, m.in. poprzednią edycję WCS-a. Od tamtego czasu w grze niewiele się zmieniło, a jeśli już, to na lepsze. Teraz postacie wyglądają naturalniej, poruszają się z gracją i nie są w żadnej mierze sztywne. Grafika stołu już jakiś czas temu osiągnęła absolutną perfekcję, tak samo jest zresztą z modelem fizycznym, który nie pozostawia nic do życzenia. Liczba trybów gry jest okazała – poza tytułowym snookerem grać można również w zwykłego poola, kilka wymyślnych trybów (m.in. gra z uciekającym czasem) oraz robić mniej lub bardziej skomplikowane trickshoty. AI zachowuje się bardzo dobrze, ale na szczęście wciąż – nawet na najwyższym poziomie trudności – jest do pokonania, gdyż zdarza jej się popełnić całkiem ludzki błąd. Grę jednak polecam raczej tym graczom, którzy mają jeden komputer i chętnego do gry przeciwko sobie.



GATUNEK: TYCOON
PRODUCENT: BLADE INT. STUDIOS
DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS
WWW.CODEMASTERS.CO.UK
/SNOOKER2004

8

Symulator

polowania... Nie wiem, dla kogo robione są takie gry, ale z pewnością nie dla mnie jest widok jelenka pierzającego w krzaczory po 20 minutach czolganiania się, czajenia, mierzenia i wabienia (czyt. rżnięcia głupa z jelenim porożem w dłoniach). Mogę się jednak postarać o obiektywizm i stwierdzić, że dla kogoś, kto siedzi w temacie polowań, HU3 może się okazać całkiem ciekawe. Polować możemy na 6 odmiennych, dużych mapach zarówno w lasach, jak i na zambijskiej sawannie. Do odstrzału przewidziano 13 gatunków zwierząt (od jeleni aż po słonie). Sprzętu jest sporo. Clue programu to oczywiście 26 rodzajów broni (w tym dwa pistolety, kilka odmian łuków, kusza, wiatrówka), które możemy wypróbować także na strzelnicy. Są też dwa środki transportu (koń i łazik) – bardzo przydatne, wzięwszy pod uwagę rozmiary map, lornetka, celowniki optyczne, cała masa wabików w różnych postaciach (w tym wspomniane poroże do wabienia stukotem), stroje i co tam jeszcze potrzeba do tego, by zabijanie nazywać sportem. Jeśli znużą się udostępnione scenariusze, można się udać na "free hunt" bez poleceń i ograniczeń bądź odpalić jedną z 4 minigier pokroju strzelania do wieńców z wiatrówki. Oprawa stoi na przeciętnym poziomie – Unreal Engine 3 to nie jest. Mimo to otoczenie wygląda ładnie (poza „martwą”, choć shaderowaną wodą), również modele da się przeżyć. Realizm trudno ocenić, jednak na moje laickie oko wszystko jest OK. Grało mi się w HU3 bez specjalnego bólu, a widok związającego słonia jest zabójczy. ;) Zainteresowanym polecam.

HUNTING UNLIMITED 3

CORMIC



GATUNEK: SYMULATOR
PRODUCENT: ARUSH GAMES
DYSTRYBUTOR: ARUSH GAMES
WWW.ARUSHGAMES.COM

6

WSEYSTKO NA TWOJĄ KOMÓRKĘ®

LICZY SIĘ JAKOŚĆ



WAP.WAPSTER.PL

WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIAĞNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLI SMS-A NA NUMER 7128, A W TREŚCI WPISZ CO MARKA MODEL SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. CO NOKIA 3310).

PROMOCJA! NAPISZ NA POZĄTKU SMS-A HASŁO **PROMO** (NP. **PROMO BG1505072R3**) ABY OTRZYMYWAĆ DODATKOWO (OPRÓCZ ZAMÓWIENIA) INFORMACJE O PROMOCJACH, ORAZ SPECJALNIE PRZYGOTOWANYCH TAPETACH I DZWONKACH ZA PÓŁ CENY!

GRY JAVA NR 7928

SEKSOWNA LEKARKA



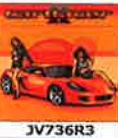
N3,N4,N6,SC,SE, SAM,MT7,MV

POWER SOCCER



JV792R3
N3,N4,N6,SC

CAR RACER 2



JV736R3
N3,N4,N6,SC,SE, SAM,MV

ATOMIC EXOTIC



JV772R3
N3,N4,N6,SE

DRIV3R



JV878R3
N3,N4,N6,SE, SC,MV

DRUIDS ADVENTURE



JV874R3
N3,N4,N6,SC,SE, MT7,MV,SAM

LETHAL MISSION 3D



JV789R3
N3,N4,N6

SEX FOTOGRAF



JV671R3
N3,N4,N6,SC,SE, MT7,MV,SAM

SPRAWDŹ CO MOŻESZ POBRAĆ NA SWÓJ TELEFON:

N3: NOKIA (3510,8910)

N4: NOKIA (2650,3100,3200,3300,5100,5140,6100,6200, 6220,6230,6610,6610i,6800,6810,6820,7200, 7210,7250,7250i)

N6: NOKIA (3650,3650i,7650)

SAM: SAMSUNG (C100 - tylko przez GPRS, X100, X600)

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **JV97R3**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYŚLAĆ GRĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV97R3**).

SC: SIEMENS (555,5L55,M55)

SE: SONY ERICSSON (T610,T618,T620,T628,T630)

MTV: MOTOROLA (T720,T722i)

MY: MOTOROLA (V300,V400,V500,V525,V600,V80)

WYGASZACZ, ANIMACJA NR 7928

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG



AN1632464R3



AN1676156R3



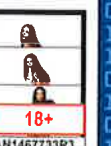
AN1194196R3



AN1634191R3



AN1634204R3



AN1467733R3

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. **AN1060784R3**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. **+4860X600600:AN1060784R3**).

W TELEFONACH SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAGEM, ALCATEL ANIMACJĘ MOŻNA USTAWIĆ JAKO ANIMOWANY WYGASZACZ EKRANU.

DZWONKI NR 7228

NOKIA, SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG

ATB: Ecstasy
Aventura, Obsession
Avril Lavigne, My Happy Ending
Barinhez: On the Move
Boyz: Jesteś szalona
Danzel: Pump it Up
DJ Tiesto: Traffic
DKA: Jakby to było
Dute Pl. Para z Zielonej Herbaty
Fortis: Chocby to zostało
Film: Rocky III: Eye of the Tiger
Groove Coverage: 7 years & 50 days
Ivan i Delfin: Jaki czarny oczy
K. Kravicz, E. Bartosiewicz: Tłumdo tak
Kasia Kowalska: To Co Dobrze
T1533790R3
T1615174R3
T1522374R3
T1464707R3
T1483743R3
T1516263R3
T1394351R3
T1217090R3
T1628919R3
T1398258R3
T157814R3
T1457030R3
T1400404R3
T1459224R3
T1508937R3

Kreskówka: Smerfy
Mandaryna: Here I Go Again
Master Blaster: Hypnotic Tango
Nelly: My Place
Ozone: Dragostea din tei
Papa: Guacha Noc
R. Kelly feat. Cassidy: Hotel
Rocco: Generation of Love
Safri duo: All the people in the world
Scooter: Maria I like it loud
Scooter: Weekend
Send: Sweet według Kreskówki
Sylvia Własniowska: 12 lat
Toplex: Ciało do ciała
Tzoezi Wymiar: Dla mnie masz stają
T1336274R3
T1508943R3
T912558R3
T1599728R3
T1394891R3
T105082R3
T1576115R3
T1051444R3
T1362700R3
T971834R3
T047193R3
T59127R3
T1378758R3
T1620416R3
T1540359R3

NOKIA: PODAJ NUMER Z LITERĄ "T", NP. T1062R3
MOTOROLA: ZAMIAST "T" WPISZ "H", NP. H1062R3
SIEMENS: ZAMIAST "T" WPISZ "J", NP. J1062R3
MITSUBISHI: ZAMIAST "T" WPISZ "M", NP. M1062R3

SENDO: ZAMIAST "T" WPISZ "SD", NP. SD1062R3
SAGEM: ZAMIAST "T" WPISZ "G", NP. G1062R3
SAMSUNG: ZAMIAST "T" WPISZ "U", NP. U1062R3

WYŚLI SMS NA NUMER 7228, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA. ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:T1062R3**).

DZWONKI POLIFONICZNE NR 7928

NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP

50 Cent: P.I.M.P.
Asotioholic: Suzuki
ATB: Ecstasy
Avril Lavigne: My Happy Ending
Benny Benassi: Ilusion
Bunkfunk MC's: Freestyle
Boyz: Jesteś szalona
Danzel: Pump it Up
Desobe/Dena: Ten czas w tym miejscu
DJ Tiesto: Traffic
DKA: Jakby to było
Film: Desperado
Film: Kier
Film: Rocky III: Eye of the Tiger
Gigi D'Agostino: L'Amour
PT974322R3
PT1162850R3
PT1533618R3
PT1522580R3
PT1598101R3
PT1871713R3
PT1483743R3
PT1517052R3
PT1628520R3
PT1484056R3
PT1140859R3
PT1863480R3
PT1863476R3
PT1871708R3
PT1018094R3

Ivan i Delfin: Jaki czarny oczy
K. Kravicz, E. Bartosiewicz: Tłumdo tak
Kasia Kowalska: To Co Dobrze
Kreskówka: Smerfy
Mandaryna: Here I Go Again
Members of Mayday: Sonic Empire
Nadya: Parle moi
Ozone: Dragostea din tei
Paul Van Dyke: For An Angel
Safri duo: All the people in the world
Scooter: Maria I like it loud
Tzoezi Wymiar: Dla mnie masz stają
Usher: Usher
Viggo: Dzaga
Western: Agathea
PT1400436R3
PT1460409R3
PT1512876R3
PT1565321R3
PT1512888R3
PT1472422R3
PT1524373R3
PT1620389R3
PT1628699R3
PT1885060R3
PT1547159R3
PT1343568R3
PT137476R3
PT1622618R3

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT808452R3**). DLA TELEFONÓW SAMSUNG (N600, N620, T100, T700, V100) ZAMIAST "PT" WPISZ "SA", (NP. **SA808452R3**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

ABY WYŚLAĆ DZWONEK INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452R3**).

Jeśli Twój telefon ma przeglądarkę WAP to już teraz masz dostęp do tysięcy gadżetów WapStera.

Wpisz adres: **WAP.WAPSTER.PL** i połącz się!



KASIA

JESTEM SZALONĄ NASTOLATKĄ, LUBIĘ DOBRE IMPREZY I CHCE KORZYSTAĆ Z ŻYCIA JAK NAJWIĘCEJ. PRZY MNIE ZMIĘKNA, CI TYLKO NOGI! NIE MOGĘ SIĘ JUZ DOCCZKAĆ ABY CIĘ POZNAC...

WYŚLI SMS O TREŚCI KASIA.R3 NA NUMER 7228.

JESTEM SZALONĄ NASTOLATKĄ I NIE MOGĘ SIĘ DOCCZKAĆ ABY CIĘ POZNAC... MAM NADZIEJĘ, ŻE CZUJESZ TO SAMO!



KLAUDIA

WYŚLI SMS O TREŚCI KLAUDIA.R3 NA NUMER 7228.

MOJA TAPETA NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP



BT1632556R3



BT1573231R3



BT1573238R3



BT1628815R3



BT1571466R3



BT1599818R3

TERAZ MOŻESZ MIEĆ KOLOROWĄ TAPETĘ Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM (POJAWI SIĘ ON W MIEJSCU, WPISANYCH PRZEZ NAS, PRZYKŁADOWYCH SŁÓW!)

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA: TEKST (NP. **BT1583355R3:Kocham Cie** lub **BT1573231R3:Jurek** itp.).

JEŚLI CHCESZ WYŚLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBY, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER OBRAZKA: TEKST (NP. **+4860X600600:BT1583355R3:Zuzia**).

KOLOROWE TAPETY NR 7928

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI, SAMSUNG, PANASONIC GD67, PHILIPS, LG, SHARP



BG1394907R3



BG1499950R3



BG1500756R3



BG1602866R3



BG1414046R3



BG1598100R3



BG1530194R3



BG1273628R3



BG1598444R3



BG1598395R3



BG1598379R3



BG1568028R3



BG1286354R3



BG1565522R3



BG1500681R3



BG1646857R3



BG1530856R3



BG1598458R3



BG1648405R3



BG1598363R3



BG1386030R3



BG1340083R3



BG1598385R3



BG1530840R3



BG1646877R3



BG1447626R3



BG1393067R3



BG1460447R3



BG1585813R3



BG1628879R3



BG1644119R3



BG1566000R3



BG1416569R3



BG1613884R3



BG1646880R3



BG1552259R3

WYŚLI SMS NA NUMER 7928, A W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **BG776000R3**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYŚLAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBY W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:BG776000R3**).

SMS GRAFICZNY WYGASZACZ EKRANU NR 7228

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON, MOTOROLA



L1621842R3



L1625699R3



L1626392R3



L1626504R3



L428395R3



L496880R3



L853900R3



L643325R3



L642661R3



L555580R3



L541585R3



L524038R3



L881132R3



L881551R3

Jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres sir-torpeda@internet2.pl (Jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: www.cdaction.pl/agma/viawtopic.php?t=4848.

Większość omówionych tutaj gier znajdziecie w Bonus 2/Mała gry na CD/DVD

SIR TORPEDA | COŚ GRYWALNEGO, COŚ DARMOWEGO!

Nasze siódme spotkanie uświetniają w większości gry typowo zręcznościowe. Jedynym elementem wyłamującym się jest tutaj Nonosweeper.

Hurdler



„Run Forrest, run!” – cytat z kultowego filmu opowiadającego o losach pewnego wyjątkowego młodego człowieka. Jeśli ktoś z was nie widział tego dzieła, powinien to natychmiast nadrobić.

Hurdler co prawda nie opowiada o losach F. Gump, jednakże sam motyw biegu zdecydowanie wysunięty jest tutaj na pierwszy plan.

Zadaniem gracza jest takie pokierowanie postacią z kresiek, aby przebiegła przez całą planszę w jednym kawałku. Ano właśnie, „w jednym kawałku” jest tu kluczowym wyrażeniem, na każdym bowiem poziomie czekają przeszkody – wystarczy jeden fałszywy ruch i już tracimy wirtualne życie. Umowną metą jest żółty balonik i dopiero jego dotknięcie powoduje zaliczenie biegu, a jednocześnie dodaje życie dla naszej postaci.

Jest to zdecydowanie gra zręcznościowa, szczególnie dobra na krótkie przerwy w wykonywanej pracy. Ale uwaga – diabelnie mocno wciąga! Zapraszam na: <http://cdaction.pl/?x=32>

Happyland Adventures + Happyland Adventures X-mas edition



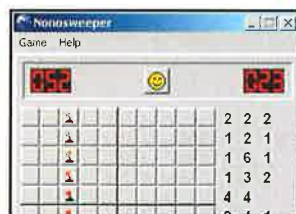
Sympatyczna platformówka, w której kierujemy poczynaniami pieszka w Krainie Szczęśliwości. Zadaniem gracza jest znalezienie bezbronných stworków, będących mieszkańcami owego świata, i odprowadzenie ich do specjalnie oznakowanego miejsca na mapie.

Taki bajkowy klimat towarzyszy nam przez cały

czas. Kreskówkowa grafika znakomicie pasuje do tej gry – co prawda, bez problemu da się odróżnić poszczególne piksele, jednak gra przez to nabiera pewnego oldschoolowego posmaku. Muzyka – majstersztyk! Tę grę warto sprawdzić chociażby ze względu na sam podkład muzyczny!

Happyland Adventures - <http://cdaction.pl/?x=35>

Nonosweeper



Saper myli się tylko dwa razy: pierwszy raz, gdy wybiera swój zawód. Nonosweeper pozwala nam właśnie na dokonanie takiego wyboru i ewentualnie popełnienie... tego drugiego błędu.

Gra bardzo silnie wzoruje się na windowsowym Saperze. Rzecz można nawet, że graficznie jest identyczna. Sposób rozgrywki uległ tutaj jednak dość dużym zmianom.

Owszem, dalej prawym przyciskiem myszki wskazujemy umieszczenie miny, a lewy naciskamy, gdy mamy pewność, że tej miny tam nie ma. Tym razem jednak na samej planszy nie znajdziemy informacji o tym, jak dużo śmiertelnych pułapek jest dookoła odkrytego właśnie pola. Takie oznaczenia umieszczone są natomiast przy każdym pionowym i poziomym rzędzie. W zależności od tego, jaką cyfrę widzimy, uzyskujemy informacje o tym, co znajduje się w danej linii. Przykładowo, zapis „3 1” oznacza, iż najpierw są aż trzy miny obok siebie, potem przynajmniej jedno pole wolne, następnie kolejna pułapka.

Mnie się ta innowacja bardzo spodobała i z powodzeniem mogłaby zastąpić zwykłego Saper, gdyby nie to, że pomiędzy średnim a wysokim poziomem trudności jest zbyt duża przepaść i zabawy na tym ostatnim, bez strzelania w ciemno, praktycznie nie da się wygrać.

Gra do pobrania z: <http://cdaction.pl/?x=34>

Thelema



Ostatni z prezentowanych dziś tytułów dostał się tutaj praktycznie jedynie ze względu na pomysł – nie ma co ukrywać, wykonanie jest raczej kiepskie.

Pod kontrolę gracza oddany jest mag – członek organizacji Thelema przeciwstawiającej się panowaniu maga imieniem Aleister, który już od ponad ośmiuset lat włada światem za pomocą czarnej magii. Naszym zadaniem jest wdarcie się do głównego siedziska zła – wieży złego czarodzieja – i zakończenie tego wielowiekowego koszmaru metodą siłową.

Świat gry przedstawiony jest w widoku 2D, z grafiką tworzoną głównie przez rozmaite figury geometryczne z minimalną ilością tekstur. Muzyki brak, a szkoda.

Sama rozgrywka jest nadzwyczaj dynamiczna – nasz bohater potrafi bowiem latać, a i wrogowie nie stoją bezczynnie na ziemi. Arsenal dostępnych czarów jest wystarczający do stwierdzenia, że Thelema blisko do połączenia... Quake'a z opisywanym w 09/2004 Lemmingball Z.

Zachęcam do sprawdzenia: <http://cdaction.pl/?x=36>

WYBIERZ GRĘ MIESIĄCA

I WYGRAJ ATRAKCYJNE NAGRODY!

Saitek Cyborg Evo.



Od tego numeru co miesiąc będziemy – razem z wami – wybierać grę miesiąca. W tym celu musicie wskazać tytuł, który w danym miesiącu wywarł na was największe wrażenie, wydał się wam najlepszy, na który najbardziej czekaliście. Wyslijcie pod numer 7164 SMS wedle schematu:

CA.GW.## (zamiast ## wpisz numer wybranej gry).

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce. Koszt wysłania SMS-a wynosi 1 zł netto (1,22 zł brutto). Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

SMS-y możecie wysłać do 30.11.2004 r. Liczba SMS-ów z jednego numeru nieograniczona. Rozstrzygnięcia konkursu publikowane będą w kolejnych numerach CDA.

Lista gier z nr 12/2004

- | | |
|-------------------------|------------------------------------|
| 01 Alpha Black Zero | 08 Prince of Persia: Piaski Czasu |
| 02 Army Men: Sarge's... | 09 Rome: Total War |
| 03 Call of Duty: UO | 10 Shade: Wrath of Angels |
| 04 CMR 2005 | 11 Shadow Ops: Red Mercury |
| 05 Knights of Honor | 12 Sherlock Holmes: The Case of... |
| 06 NHL 2005 | 13 Silent Hill 4 |
| 07 Port Royale 2 | 14 Star Wars: Battlefront |
| | 15 W40K: Dawn of War |

A oto, co możecie dziś wygrać: 5 joysticków Cyborg Evo!

Laureaci konkursów z wydania wrześniowego

Soldiers Ludzie Honoru:

Zabicki Sławomir, Warszawa; Mirosław Więckowski, Drwinów; Robert Szwankę, Chorzów; Aleksandra Smoterska, Chorzów; Rafał Masłowiec, Jaworzno; Piotr Sowinski, Lesna; Jarosław Mierzejewski, Toruń; Sylwia Dzieweczyńska, Szczecin; Łukasz Jachimek, Wrocław; Konrad Drózd, Truskolasy; Andrzej Boese, Kędzierzyn Koźle; Tomasz Włodyka, Krosno; Adam Surowy, Kalisz; Bożena Krawiecka, Ilawa; Mateusz Ostrowski, Włocławek; Adrian Żywulak, Białystok; Kamil Borowiecki, Dąbrowa Górnicza; Piotr Wiewióra, Będzin; Robert Gęstwa, Zdzieszowice; Piotr Romaniński, Warszawa; Tomasz Kolodziej, Knurów; Romuald Tomaszek, Jedwabno; Michał Strzeboński, Tokarnia; Robert Rutkowski, Jaworzno; Marcin Seńkowski, Skarżysko Kamienna; Paweł Moryl, Katowice; Marek Hutnik, Wrocław; Grzegorz Knapik, Andrychów; Daniel Celnik, Piekary Śl.; Kamil Gryc, Kraków; Piotr Kempa, Włocławek; Marcin Wraszka, Poznań; Kamil Pudelek, Nowy Dwór; Janusz Czyżkowski, Krzywica; Mateusz Ryczkowski, Drzonków; Eryk Lemanowicz, Głogówko; Tomek Herba, Ożimek; Krzysztof Pankiewicz, Gdańsk; Grzegorz Bednarski, Tarnów; Ryszard Czuba, Wrocław

Codename: Panzers – Faza Pierwsza:

Jarosław Niebudek, Jastrzębie Zdrój; Michał Klemens, Poznań; Sławomir Skrzypczyk, Słupsk; Grażyna Łosińska, Szutowo; Mariusz Ciborowski, Juchowice; Leszek Jurzykowski, Ustroń; Tomasz Plazinski, Poznań; Piotr Giernalczyk, Dziergowice; Michał Lisiecki, Brzeg; Michał Kozłowski, Nowa Iwiczna; Eryk Jan Boliński, Krobica; Tomasz Majdziński, Szczecin; Eryk Chmielewski, Warszawa; Michał Mateusiak, Katowice; Adam Chmielewski, Krapkowice; Henryk Frycz, Muszyna; Michał Pawłowski, Grudziądz; Konrad Pytlakowski, Zaborów; Mateusz Smagacz, Jaworzno; Rafał Milka, Piastów

Epson:

Artur Tokarz, Przeworsk; Artur Głodowski, Gdańsk; Piotr Ostrowski, Dębica; Klaudia Niemczyk, Andrychów; Tomasz Panewka, Bielsko-Biała; Wojciech Tomaszewski, Gdańsk

Z-Cyber:

Jerzy Wnawowski, Łomża; Michał Lewandowski, Legionowo; Robert Olszyński, Białystok; Artur Cabaj, Małaszewicz; Maciej Puka, Czarna Białostocka;

Jan Boberski, Warszawa; Łukasz Lesner, Krokowa; Krystian Podgórski, Zabrze; Paweł Rybarczyk, Pruszków; Krzysztof Rydzewski, Elk; Maciej Tworek, Tarnobrzeg; Daniel Placek, Grodzisk Mazowiecki; Marcin Pechta, Gliwice; Sławomir Stasiak, Milicz; Filip Ziembicki, Dąbrowa Górnicza; Lech Groblewicz, Wrocław; Dawid Ciesielski, Łowicz; Andrzej Ławicki, Mysłówice

Konkurs z dreszczykiem:

Dawid Ciesielski, Środa Wielkopolska; Wojciech Kwaśny, Katowice; Maciej Bialek, Warszawa; Anna Dąbrowska, Piotrków; Marcin Was, Ostrów Wlkp.; Jakub Przybylski, Puławy; Adrian Wychowski, Szczecin; Monika Jakowska, Stargard Szczeciński; Poteć Ewa, Łódź; Elżbieta Piasecka, Ostróda; Małgorzata Wysocka, Warszawa; Krzysztof Popiołek, Tychy; Michał Sośnicki, Wałcz; Marcin Kłokocki, Olsztyn; Wojciech Bałewski, Kołczewo

Roczną prenumeratę CDA dla:

Jack Frąckowiak, Kadłub; Wojtek Kowalczyk, Warszawa; Bartek Cieśla, Szczecin; Monika Kamińska, Krasnystaw; Maciej Szczepański, Białystok

PEPIN KROOTKI | GORZKI LAMENT FANA SYMULACJI



Podczas przeglądania starych roczników czasopism o grach komputerowych widać, że niemal w każdym numerze znajdziemy recenzję symulatora. I to najczęściej niejedną, bo symulatory stanowiły niegdyś pierwszą ligę gier, podobnie jak dziś tworzą ją FPS-y. Po spojrzeniu na listę wydanych niedawno symulacji nietrudno za-
uważyć, że złote czasy minęły dla nich bezpowrotnie.

Symulatory

co się stało?

Co jakiś czas pojawia się wprawdzie perelka na miarę Il2 Szturmowika czy kolejnej odsłony Silent Huntera, lecz nawet tak wspaniałe hiciory nie są w stanie znacząco poprawić sytuacji. Może w pogoni za wyśrubowanym realizmem, przenoszeniem na ekran monitora setek tysięcy kilometrów kwadratowych rzeczywistego terenu oraz graficznymi fajerwerkami zagubiono gdzieś radość z grania? Przecież nawet miłośnicy najbardziej realistycznych symulatorów wspominają z rozrzewaniem chociażby takiego Aces over Europe (1994 r.). Czas więc zadać pytanie - co się stało?

Far, far away - long time ago

Dawno, dawno temu, kiedy pocziwe pecety nie miały jeszcze kart dźwiękowych, a o takim urządzeniu jak myszka słyszało niewiele (bo do obsługi piecyka z nawiązką wystarczała klawiatura) - słowem, w czasach prehistorycznych - symulatory miały niewiele do zaoferowania. Grafika prezentowała niewiele więcej, ponad to, co zobaczymy spoglądając na instrument pokładowy popularnie zwany sztucznym horyzontem. Podczas błąkania się niemal po omacku po tym zielono-niebieskim krajobrazie, bez jakichkolwiek punktów odniesienia, na którym nie istniało nic poza niebem i ziemią (zupełnie jak

przy stworzeniu świata) gracz walczył ze zbitkami pikseli symbolizującymi nieprzyjacielskie statki powietrzne. O jakimkolwiek realizmie - rzecz jasna - nie mogło być mowy. Jeśli spojrzeć na to z dzisiejszej perspektywy, może się wydawać, że potrzebna była niezmierna doza samozaparcia oraz bujna wyobraźnia, by móc się przy czymś takim dobrze bawić.

A jednak znaleźli się domorośli lotnicy amatorzy, prawdziwi wyjadacze gotowi wydać na taką wymarzoną grę ostatnie pieniądze. Sytuacja zmieniła się diametralnie, gdy moc domowych komputerów wzrosła na tyle, aby poradziły sobie one z grafiką trójwymiarową. Szlak był już

Swego czasu, symulator to była przygoda, dziś zaś - proza życia.

przetarty, bowiem od dawna posługiwały się nią symulatory z prawdziwego zdarzenia, wykorzystywane przy szkoleniu pilotów.

Wektor, wektor, do you hear me? Over!

Była to grafika wektorowa, odwzorowująca świat za pomocą prostych (nieoteksturowanych) brył geometrycznych. Z czasem stawały



Chuck Yeager's Air Combat (1990)

Wystarczyła odrobina wyobraźni, by pośród tych wielokątów zobaczyć krajobraz.



Marzenie prawdziwego „symulanta”!



się one coraz bardziej skomplikowane i gdzieś na początku lat dziewięćdziesiątych oglądane na ekranie samoloty przestały przypominać zrobioną z papieru „strzałę”, którą uczniowie rzucają między sobą za plecami nauczycielki. Góry natomiast z prostych piramidek do ostrzenia żyłek przekształciły się w prawdziwe postrzępione szczyty. Dla graczy przywykłych do udających trójwymiarowe obiekty *sprite* ów efekt był piorunujący. Wystarczył rzut oka na ekran, by ocenić prędkość i kierunek lotu (tudzież jazdy, bo na rynku ukazywały się też pierwsze trójwymiarowe samochodówki). Wycucie odległości od otaczających obiektów nie nastroczało już najmniejszych trudności. Początkowo niechlubnym wyjątkiem była w tym względzie jedynie matka Ziemia, gdyż jej jednobarwna i płaska powierzchnia skutecznie uniemożliwiała ocenę wysokości lotu. Ale i z tą niedogodnością wkrótce się uporano, bo ktoś wpadł na genialny w swej prostocie pomysł umieszczenia na powierzchni gruntu siatki punktów orientacyjnych.

Gdy pierwsze bariery zostały przełamane, symulatory zaczęły przy-

ciągać coraz szersze grono graczy pragnących poczuć swobodę fruwania w trójwymiarowym środowisku. Szybko też stały się one sztandarowymi produktami największych firm tworzących gry na PC. Marki, takie jak Microprose, Spectrum Holobyte, Origin, Electronic Arts czy Dynamix błyskawicznie zauważyły, jaki potencjał drzemie w symulacjach (niestety większość z nich znikło zaraz potem, jak potencjał ten uległ wyczerpaniu). Niewiele się chyba pomyli, gdy napiszę, że na początku lat 90 właśnie dla potrzeb symulatorów wdrożono na domowe komputery najwięcej nowinek graficznych. Symulacje były więc swoistą lokomotywą postępu w całej branży.

Mocy, przybywaj!

Moc obliczeniowa komputerów stale rosła, z czasem zaczęło jej starczać na coś więcej niż tylko na grafikę, a mianowicie odwzorowanie realiów lotu i walki. Twórcy zadali sobie pytanie: dlaczego ludzie grają w nasze produkty? Odpowiedź oczywiście brzmiała: bo chcą się poczuć jak prawdziwi piloci, dowódcy czołgów, kapitanowie łodzi podwodnych... No, to dajmy im to, czego oczekują! Symulatory zaczęły się stawać coraz bardziej skomplikowane i wymagające. Co prawda, od samego początku były to gry dla cierpliwych i wybrednych, lecz nagrodą za trud i poświęcenia było swobodne przemierzenie trójwymiarowego świata, a nie skakanie po jakichś tam platformach. Wtenczas do akcji wkroczyła konkurencja w postaci FPP. Odtąd trzeci wymiar przestał być domeną wyłącznie lotników, kierowców i czołgistów, a stał się areną, na której prosty gmin mógł się oddawać niesłychanej rzeźbieniu. Gry, takie jak Wolfenstein 3D oraz Doom stały niejako ponad podziałami. Bawili się nimi wszyscy bez wyjątku - miłośnicy przygodówek, wydawcy symulatorów oraz domorośli stratedzy. Właściwie każdy, kto wówczas miał komputer, sporo czasu spędzał, przycinając w pocie głowy.



Dog Fight

Symulator z rodzaju „co by było gdyby...”. Sporo frajdy i swobodne pole do popisu dla eksperymentatorów. Dziś takich gier się już nie robi.



F-29 Retaliator (1991)

Dziś trudno w to uwierzyć, że w 1991 r. grafika Retaliatora była wprost oszołamiąca.



Siermiężne logo EA z czasów,
gdy nieodłącznie kojarzyło się z
symulatorem.



Zmiana warty?

Twórcy gier błyskawicznie zwieźtrzyli pismo nosem. Oto wylansowano nowy produkt, z którym można było trafić za jednym zamachem do bardzo szerokiego grona odbiorców. Ucierpiali na tym prawie wszystkie pospolite dotąd gatunki, które przy popularności FPP zdawały się zwyczajnie niszowe. Zaiste, pięknie byłoby to wytłumaczenie dla kataklizmu. W życiu jednakowoż rzadko bywa tak, że wina leży po jednej tylko stronie. Niewykluczone - ba, jestem tego prawie pewien - że autorzy symulacji również przyłożyli rękę do zagłady gatunku.

Napomknęliśmy już o pogoni za odwzorowaniem rzeczywistości. Dzięki niej do opanowania obsługi przeciętnego symulatora potrze-

ba było coraz więcej czasu i wiedzy, a same instrukcje z cieniutkich broszurek przekształciły się w opasłe tomiska. Nieustannie rozbudowywane sterowanie i uwzględnianie funkcjonowania kolejnych urządzeń (o połowie z nich laik nie wie nawet, że istnieją, a co dopiero wymagać od niego biegłości we władaniu nimi) doprowadziło do sytuacji, w której... zaczęło brakować wolnych klawiszy. Trzeba było posilkować się ich kombinacjami. Dziś w reprezentatywnym symulatorze lotniczym przez duże „S” wystarczy wcisnąć naraz CTRL + SHIFT + ALT + D, aby zmienić skład mieszanki podawanej do drugiego silnika. Bagatela!

Przesadzili?

Mało tego, w pewnym momencie doskonałe odwzorowanie wszystkich aspektów działania i zachowania się kierowanej przez nas maszyny przestało wystarczać. Aby wybić się ponad konkurencję, podjęto wysiłki w celu jak najwierniejszego odwzorowania pola walki, a potem całego teatru działań. Na scenę wkroczyły dynamiczne kampanie i nasze procesory obciążały kalkułowanie w czasie rzeczywistym małej lokalnej wojny (z uwzględnieniem tangensa kąta padania promieni słonecznych na nos poszczególnych kombatanów). I dokąd nas to zaprowadziło? Podczas grania w coś takiego nie wcielamy się już w człowieka, który ma choćby minimalny wpływ na przebieg jakiejś potyczki. O, nie! Czujemy się bezimienną, kruchą, wyobcowaną istotą postawioną wobec wrogiego wszechpotężnego świata, którego nie rozumiemy. Lecimy przez dwie godziny, by rzucić jedną bombę na jakiś czołg. Po powrocie dowiadujemy się, że nie trafiliśmy. Oto nasz udział w wysiłkach wygrania dynamicznej kampanii w konflikcie, który nigdy nie istniał i nie napisano o nim ani jednej książki. A gdzie frajda?

Mało tego. Młody gracz, który jakimś cudem zderzy się z symulatorem albo od razu wywala przez okno tę „nudę dla sztywniaków”, albo czyni to po kwadransie stania na pasie startowym, spędzonym na daremnych próbach poderwania maszyny w powietrze.

Nie ulega wątpliwości, że gdzieś po drodze do nieoścignionej doskonałości zagubiono radość z gry i zastąpiono ją... no, właśnie - czym? Dzisiejszy symulator, w porównaniu z przodkiem z przed dziesięć lat, jest nieporównywalnie ładniejszy graficznie, oferuje wyższy realizm i więcej możliwości. Co z tego, skoro nie dostarcza frajdy!

Dawniej nawet przygodny lotnik mógł zostać w biurze po godzinach i zestrzelić kilka bombowców. Wystarczała do tego klawiatura i szczerze chęci. Dziś sama nauka radzenia sobie w przestworzach zajmuje zbyt wiele czasu, by porywali się na nią średnio cierpliwi gracze. Poza tym bez odpowiedniego, specjalistycznego (zatem drogiego) joysticka trudno dziś o przyzwoite wyniki. Kiedyś nieprzyjacielski samolot składał się z kilku wielgachnych pikseli. Wystarczyło manewrować tak, by znalazły się one mniej więcej na środku ekranu, a następnie nacisnąć „fire” i odczekać chwilę, aż pojawi się gęsty dym. Dziś, przy wysokich rozdzielczościach ekranu, usiłujemy uchwycić w celowniku nieporównywalnie mniejsze obiekty. Wrażliwe sterowanie sprawia, że po każdym naciśnięciu kursora mierzymy albo zbyt wysoko, albo za nisko. Nic to jednak, bo gdy przemówią działka, maszyna zaczyna wierzgać na wszystkie strony i bez delikatnego kontrowania drążkiem o skutecznym celowaniu możemy zapomnieć. Zawód, frustracja, rozczarowanie - tak to się zwykle kończy.

Fabula ponad wszystko?

A może się mylę? Przecież symulator z połowy lat dziewięćdziesiątych to przy LockOn zaledwie trywialna strzelanina! Gdy dziś spojrzymy na ówczesne hity, porazi nas siermiężny model lotu oraz wszechobecne uproszczenia i kompromisy, które były wtedy nieuniknione... W tamtych grach ze świecą szukać dynamicznych kampanii i zaawansowanej sztucznej inteligencji. Miały za to coś, czego nie ma w żadnym współczesnym symulatorze - intrygującą fabułę.

Trudno powiedzieć, czy Strike Commander (a także jego kosmiczny odpowiednik Wing Commander), legendarny przebieg nieistniejącej już dziś firmy Origin, zawdzięczał swój sukces wyprzedzającej epokę grafice, czy właśnie ciekawie opowiedzianej historii (która miała nawet alternatywne rozwiązania).



Strike Commander (1993 r.)

Gra która wyprzedzała epokę. Po raz pierwszy na taką skalę zastosowano tekstury. Zachwycała możliwość swobodnego rozglądania się w kokpicie. Wspaniała sprawa, w której zastosowano również elementy przygodówki i gry ekonomicznej.



Były tam postacie pozytywne, lecz również zdrajcy, miłość oraz wielkie pieniądze. Gracz z zapartym tchem czekał, co wydarzy się w następnej misji, a kiedy przechodził grę, miał uczucie, jakiego towarzyszy oglądaniu trzymającego w napięciu filmu tudzież czytaniu niezgorszej książki. Powoli utożsamialiśmy się z głównym bohaterem i wyrabialiśmy sobie opinię o innych pilotach. Jako dowódca dywizjonu najemników stawialiśmy nie tylko wobec dylematów natury taktycznej, lecz również sercowej i ekonomicznej.

Tak jest! Symulatory nierzadko miały wątek ekonomiczny. Rozwiązanie, i owszem, na bakier z realizmem (bo od prawdziwego pilota oczekuje się wyłącznie sprawności w powietrzu), lecz jakże potęgowało ono grywalność. Wspomnijmy chociażby takiego AV8B Harrier Assault, w którym nie tylko lataliśmy na misję, ale i zarządzaliśmy całym okrętem desantowym podczas operacji na Timorze. Musieliśmy się troszczyć o wywiad i planowanie, a ponadto gospodarowaliśmy ograniczonymi zasobami paliwa, uzbrojenia i ludzi.

Przygoda i proza

Swego czasu, symulator to była przygoda, dziś zaś - proza życia. Liczy się maksymalnie wierne odwzorowanie pewnego wycinka rzeczywistości i nikt nie pokusi się już o stworzenie antologii, w której w jednej grze uwzględniono by kilka etapów rozwoju lotnictwa. Piję tu do przebojów, takich jak Chuck Yeager's Air Combat oraz Dogfight (pełna nazwa Air Duel: 80 Years of Dogfighting). Przypniecie chyba, że uwzględnienie w jednej grze konfliktów tak od siebie odległych jak pierwsza wojna światowa i konflikt wietnamski, było bardzo ryzykownym pomysłem (biorąc pod uwagę, że poziom tych symulacji był jak na owe czasy przyzwoity).

Ale to jeszcze nie wszystko, bo diabeł - jak powiadają - tkwi w szczegółach. W omawianym przypadku takim szczegółem był edytor, umożliwiający wykreowanie sytuacji z rodzaju co by było, gdyby... Gros fanów awiacji przynajmniej raz zastanawiała się, jak przebiegałby pojedynek powietrzny eskadry Spitfire'a z odrzutowcem Mig23. W CH.Y.A.C. oraz Dogfight można było te frywolne fantazje zrealizować. Puryści mają prawo protestować, lecz zwykli gracze niewiele sobie z tego robili i śmiało wpadali rozpedzonymi Migami 21 w armady tłustych B-29.

Fight for your sim!

Jak widzicie, symulator (niekoniecznie samolotu) wcale nie musi być nudny i można zrobić grę autentyczną i wariacką zarazem. Ale cóż poradzić, gorszy pieniądź wypiera lepszy... Harpoon 4 został pochowany, zanim się jeszcze narodził. Cykl Close Combat też wacha kwiatki od spodu. Ukazanie się SEAL Team 2 również nam nie grozi. Dlaczego nie robi się już dziś symulatorów czołgów? Miał tego zalewają nas w obfitości jakieś fantazy brednie* i TPP o wampirach (choć tu z kolei należy wspomnieć o śmierci klasycznych „mordobit” - poza Guilty Gear



nie ma już żadnych gier z tego gatunku na PC. Dlaczego?). Owszem, z rzadką trafi się coś porządnego (ostatnio np. wspomniany H2 + dodatki), ale plątek śniegu nie powstrzyma lawiny.

Pora więc kończyć ten nekrolog. Śmierć turowych strategii można jeszcze zrozumieć, klasycznych przygodówek już dużo mniej, ale trudno pogodzić się z wymarciem symulatorów, kiedy nowoczesne komputery dają im większe potencjalne możliwości niż kiedykolwiek... [CDA]

* należy odróżnić od dobrego fantazy



THE ROCK Z PODNIESIONYM CZOŁEM

film oparty na faktach



TYLKO
JEDEN
CZŁOWIEK
ODWAŻYŁ SIĘ
STANĄĆ
W OBRONIE
PRAWA...

KINO ŚWIAT
www.kinowiat.pl

W KINACH
OD 29 PAŹDZIERNIKA

TOP SECRET

W tym miesiącu małe zmiany. Wreszcie pojawiły się dwa teksty nie mojego autorstwa. Gwiazdną Flotę recenzowała Vene, zaś Nafciarza Matt_Entor. Mam nadzieję, że to dopiero początek Waszej wzmożonej aktywności.

Polecam też wam odwiedzanie strony: www.kmg.cdaction.pl. Znaleźć tam możecie wszystkie recenzje z pisma, screeny, filmy z gier i dużo, dużo więcej.

No i comiesięczna jazda obowiązkowa. Wszystkie gry kosztują 3,66 (z VAT) + opłata za ściągnięcie gry przez WAP (średnio od kilku do kilkudziesięciu groszy). Teoretycznie gry ściągać można tylko w sieciach Idea, Era i Plus, ale doszły nas słuchy, że użytkownikom Heyah również się to udaje (choć oficjalnie operator ten mówi, że WAP-u w tej sieci nie ma). Możecie więc próbować ściągać gry - ale tylko na własną odpowiedzialność.

Mało ci?

Jeśli czujesz niedosyt, możesz też ściągnąć inne gry. Ich recenzje znajdziecie w przyszłości w tym kąciuku lub na naszej stronie WWW.

Kody wysyłacie pod numer: 7365

Między innymi:

Tryfid Fighters

AA98.032801

30 40 60 M Siemens SX-1, Sony Ericsson, T610

Vietcong Helicopter

AA98.031899

30 40 60 Siemens SX-1

Test IQ

AA99.030614

30 40 60 M S

Penalty

AA99.033462

30 40 60

Tronix 2

AA99.033124

30 40 60 M S Siemens M55

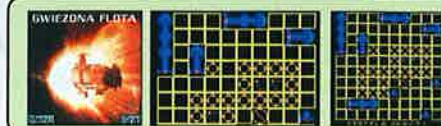


Ruskie Kaczki

Wielkie i bardzo przyjemne „deża wi”. Po zagranie w komórkowe wydanie Kaczek stwierdzam, że są one wciąż tak samo wciągające! Tego typu gierki występowały w różnych odmianach - najpopularniejsze polegały na zbieraniu jajek do koszyka (ta gra również jest w KMG pod kodem: AA99.031896) i właśnie strzelaniu do kaczek. Zasady są jednak nieodmiennie zawsze te same i trywialnie proste - skieruj kursor (w tym przypadku strzelbę) na nadlatującą z czterech stron kaczki. Na każdy etap (po 20 kaczek do odstrzalu) są dwie możliwości pomyłki. W momencie gdy trzeciej kaczce w etapie udaje się zbiec, gra się kończy. Niestety poziom trudności rośnie bardzo stopniowo, nie można gry zacząć od razu od np. 10. Zamiast tego autorzy dali graczom możliwość wyłączenia gry i kontynuowania od tego samego momentu. Dużo pozytywnego można powiedzieć też o oprawie. Istnieje możliwość grania w dwóch trybach - kolorowym i klasycznym, czarno - białym. W tym drugim czarne są tylko elementy ruchome i to nie jest błąd - część rosyjskich „gejmbojów” miała „otoczenie” namalowane na wyświetlaczu.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.031897 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 S M
Siemens SL55 M55



Gwiezdna Flota

autorka: Vene

Któż z nas nie stoczył choć raz morskiej bitwy, gdy naszym jedynym osiągalnym narzędziem, pozwalającym na zabicie czasu, była zwykła kartka i długopis? Grę w statki zna niemal każdy. Star Battle stanowi elektroniczne wydanie tejże właśnie kultowej formy rozrywki, choć fabuła osadzona jest nie wśród morskich fal, a w kosmosie. Walkę stoczyć możemy zarówno z elektronicznym kompanem, jak i ze znajomym nudzącym się obok (tryb multiplayer, w którym należy przekazywać sobie komórki). Prócz tych dwóch podstawowych opcji załoga Breakpointu oferuje nam jeszcze tryb „Campaign”, w którym to wraz z rosnącym poziomem trudności dostaniemy coraz to nowsze cele do wykonania. Mimo iż w tak prostej w realizacji grze, jaką bez wątpienia są statki, nie można wcisnąć zbyt wielu efektów urozmaicających grafikę, autorzy poradzili sobie z tym dość dobrze - wszystko wygląda przejrzyście i nie razi w oczy wymagającego gracza. Pozostaje mi więc życzyć wszystkim samych celnych strzałów, jednym z nich bez wątpienia jest ściągnięcie SB na swoją komórkę.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.030602 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M



Nafciarz

Autor: Matt_Entor

Pamiętający słynną PipeManię lub dowolny z jej klonów na pewno chętnie sięgną po Nafciarza, aby ponownie spróbować swoich sił w układaniu rur. Zasady są banalnie proste, a technikę sterowania bardzo szybko można opanować. Z losowo dobieganych odcinków rur mamy stworzyć jak najdłuższy rurociąg, korzystając z jak najmniejszej liczby elementów. Kolejne etapy wnoszą nowe utrudnienia, np. kamienie blokujące drogę, szybciej płynąca ropa czy też automatycznie ustawione odcinki rur. Gierka bardzo mnie wciągnęła i ani się obejrzałem, a już minęła godzina... Dla „starych wyjadaczy” przygotowano poziom ekspercki, na którym to ropa płynie znacznie szybciej. Nafciarz nie posiada żadnych wad, które sprawiałby, że odechciewa się grać. Wręcz przeciwnie, jej prostota tylko wzmacnia grywalność. Warto grę mieć na swojej komórce! Ocena: 5.

Od Night Mare'a: gra jest rzeczywiście udana, ale nie przesadzajmy - ocena 5 to nieco za wiele. W kąciuku recenzowałem już gry lepsze, nie chcę więc tworzyć dysproporcji - moja ocena to...

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.032796 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M S Nokia 6310i, 3410, Siemens S55, MC60, M55, C60, SL55



Skoki 2004

Skoki 2004 oferują dwa tryby rozrywki (mistrzostwa i trening). Skakać można na czterech skoczniach, od K60 do K180. Na początku należy wpisać imię gracza, którego przeciwnikami będą Malycz, Hautarnaki, Schmadt, Ahonem etc. Nazwiska znajome, choć oczywiście zmienione ze względu na brak oficjalnych licencji. Opanowanie sterowania w Skokach zajmie dosłownie minuty. Za to żeby choć dostać się do następnej skoczni w mistrzostwach (czyli zmieścić się w 2/3 najlepszych zawodników), trzeba już solidnie poćwiczyć. Na początku należy wybrać moment rozpoczynający zjazd, zwracając tu uwagę na jak najpomyślniejszy wiatr. Następnie trzeba się wybić (czyli wcisnąć w odpowiednim momencie klawisz akcji) i sterować lotem skoczka za pomocą kursorów. Dla ambitnych pozostaje też możliwość lądowania telemarkiem - można się bez niej obejść, nie ma jednak co wtedy liczyć na wysokie noty i awans do dalszej części turnieju. Teoretycznie w grze opcji multiplayer nie ma, ale wymienianie się z kolegą komórką w opcji treningu sprawdza się znakomicie. Ogólnie - grę naprawdę polecam. Do wszystkich zalet dochodzi jeszcze dobra grafika (nawet na najslabszych komórkach!) oraz bardzo płynna animacja i grywalność, która nie pozwala się oderwać od telefonu.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie SMS-a o treści AA99.030611 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M Siemens C60, Siemens M55, Siemens S55, Siemens SL55, Siemens MC60



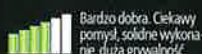
OCENY



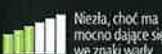
Tylko dla tej gry warto kupić komórkę.



Świetna. Bardzo dobry pomysł, (niemal) idealne wykonanie.



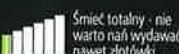
Bardzo dobra. Ciekawy pomysł, solidne wykonanie, duża grywalność.



Nieźła, choć ma mocno dające się we znaki wady.



Cieniotka, gra nudna lub z frustrującymi błędami.



Śmieć totalny - nie warto nań wydawać nawet złotówki.

Jeśli po ściągnięciu gry z numeru 7365 coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. E-mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

NOSFERATU: GNIEW MALACHIEGO

INSTALACJA I URUCHOMIENIE

Jeśli masz włączoną funkcję autostartu w systemie, po prostu włóż płytę do napędu, a program instalacyjny uruchomi się automatycznie. Wykonuj kolejne polecenia, które będą się pojawiać na ekranie. Jeśli nie masz włączonego autostartu, musisz uruchomić plik instalacyjny ręcznie z wartości płyty.

Aby uruchomić grę, wejdź do menu start, a tam w Programy => PAN Vision => Nosferatu i kliknij ikonę Nosferatu.

WPROWADZENIE

Nosferatu: Gniew Malachiego to gra utrzymana w konwencji horroru i dynamicznego widowiska akcji. Stoi przed tobą zadanie uwolnienia rodziny i przyjaciół z niewoli zamczyska rumuńskiego hrabiego. W miarę rozwoju historii zorientujesz się, że dotykasz mrocznej tajemnicy, a przemoc to jedyny sposób, aby ocalić siebie, rodzinę i cały świat. Pierwszy cel gry jest oczywisty. Musisz

odnaleźć i wyprowadzić wszystkich członków rodziny oraz przyjaciół uwięzionych w zamku do prowizorycznego sanktuarium przy głównym wejściu do twierdzy. Twoi krewni, których doprowadzisz do tego bezpiecznego schronienia, mogą nagrodzić cię przedmiotem lub bronią z własnego bagażu. Ratując kolejnych członków rodziny, będziesz stopniowo poznawał prawdziwe zamiary hrabiego...

ZDJĘCIE RODZINNE

Zdjęcie to prezentuje stan każdego z członków rodziny oraz jej przyjaciół. W dowolnym momencie naciśnij klawisz zdjęcia (domyślnie TAB), aby wyświetlić je na ekranie. Po prawej stronie zdjęcia rodzinnego znajdują się odnalezione przez ciebie klucze. Zielone kółko przy postaci oznacza, że została ona już uratowana. Czerwony krzyżyk symbolizuje, że postać ta już nie żyje. Osoby nieoznaczone w żaden sposób nadal czekają na twoją pomoc!

MENU

Graj: uruchom grę.
Pomoc: wyświetl plik pomocy.
Ustawienia: skonfiguruj ustawienia graficzne.
Wyjdź: wyjdź z aktualnie prowadzonej gry i wróć na pulpity.

Sterowanie
(ustawienia domyślne)

Ruch

Patrzanie Mysz

Ruch do przodu Strzałka w górę lub W
Ruch do tyłu Strzałka w dół lub S
Krok w lewo Strzałka w lewo lub A
Krok w prawo Strzałka w prawo lub D
Sprint Klawisz numeryczny 0 lub lewy Shift
Skok Prawy Ctrl lub Spacja

Działania

Czynność (np. otwórz, eskortuj itp.) E

Atak

Atak podstawowy Lewy przycisk myszy
Atak dodatkowy Prawy przycisk myszy

Ekwipunek i broń

Wyświetl ekwipunek Kółko myszy lub Page Up/Page Down
Dobądź wybraną broń Lewy przycisk myszy
Odlóż wybraną broń G
Szybko dobądź broń Klawisze od 1 do 9
Przeładuj Klawisz numeryczny 1 lub R

Pozostałe klawisze

Pokaż zdjęcie TAB
Pauza i wywołanie menu Escape
Włącz/wyłącz muzykę F1
Odwrocenie myszy F2
Zmiana czułości myszy F3 oraz F4
Szybki zapis F5
Szybkie wczytanie F6
Pomiń teksty i filmy Spacja

PODZAS GRY

Zdrowie: liczbowy oraz wizualny wskaźnik aktualnego stanu zdrowia twojego bohatera. Kiedy osiągnie poziom 0, bohater ginie.

Wytrzymałość: pasek wytrzymałości oznacza zdolność postaci do biegania sprintem. Kiedy biegniesz albo walczysz szablą lub na pięści, pasek stopniowo rośnie, co oznacza, że będziesz poruszał się coraz wolniej. Czas: ten wskaźnik podaje aktualną godzinę. Przybywasz do zamku o wpół do jedenastej. Amunicja: w prawym dolnym narożniku znajduje się ikona symbolizująca amunicję do używanej broni oraz łączną liczbę posiadanej amunicji i tę aktualnie załadowaną do broni (liczby są oddzielone ukośnikiem).

WYMAGANIA SPRZĘTOWE
WINDOWS 98/2000/XP
PROCESOR 733 MHZ
128 MB RAM
350 MB WOLNEGO MIEJSCA NA HDD
DIRECTX 8.1
KARTA GRAFICZNA Z 16 MB RAM

WORMS ARMAGEDDON



Kompletną instrukcję po polsku znajdziesz na CD z grą.

INSTALACJA

Jeżeli funkcja Autorun jest wyłączona i po włożeniu płyty do czytnika nie ukaże się ekran instalacji, otwórz ikonę czytnika CD-ROM i kliknij dwukrotnie SETUPEXE. Podczas instalacji postępuj zgodnie ze wskazówkami wyświetlanymi na ekranie. Po zainstalowaniu gry komputer doda folder Team17 do Programów w Menu Startowym. Tam znajdziesz ikony z grą Worms Armageddon, narzędziami do gry informacjami i ikonę służącą do usunięcia gry.

WPROWADZENIE

Worms Armageddon może być rozgrywana w trybie dla jednego lub wielu graczy. Łączy akcję i strategię, a czasami wynik może zależeć od zwykłego futu szczęścia. Dlatego jednorazowo można w nią grać tak 20 minut, jak i 20 godzin. Każda rozgrywka jest inna. Na jednym komputerze może prowadzić zmagania nawet sześć

drużyn przez sieć lokalną lub przez Internet. Mechanika gry jest bardzo prosta. Worms Armageddon to zręcznościowo-logiczna gra turowa, w której głównym zadaniem jest eliminacja wrażliwych robaków. Do osiągnięcia celu służy masa broni i dodatków do znalezienia na planszy. Główna zasada jest niezwykle prosta: wygrywa ta drużyna, która przeżyje bój.

UWAGA: gry nie zaprojektowano pod Win XP. Tym niemniej powinna wam działać. Jeśli nie – popatrzcie do ramki.

STEROWANIE

Myszka

Lewy przycisk - wybiera broń z panelu uzbrojenia (jeśli jest aktywna); wskazuje cel; wskazuje punkt docelowy przy teleportacji; przełącza między różnymi typami Belek (jeśli jest aktywny); wybiera opcje z Panelu wyjścia
Prawy przycisk - otwiera/zamyka panel uzbrojenia
Ruch - przewija planszę

UWAGA: jeśli gra ci się wywala pod XP - odpal ją w takiej rozdzielczości, w jakiej ustawił ją producent. Jeśli masz nadal kłopoty - skorzystaj z patcha, który umieściliśmy na krążku z grą. Jeśli NADAL gra nie działa ci pod XP - to masz naprawdę cholernego pecha!

Klawiatura

RUCH

Kursor góra - zmniejsza długość liny; odrzut w górę przy plecaku odrzutowym
Kursor lewo - zwraca robaka w lewo; rozhuśtuje linę lub bungee; odrzut w lewo przy plecaku odrzutowym
Kursor prawo - zwraca robaka w prawo; rozhuśtuje linę lub bungee; odrzut w prawo przy plecaku odrzutowym
Kursor dół - zwiększa długość liny
Backspace - skok w górę
Backspace (x2) - salto w tył
Enter - Skok w przód
Enter (x2) - Skok w tył

STEROWANIE UZBROJENIEM

Kursor góra - przesuwa celownik w górę
Kursor lewo - sprawia, że atak powietrzny nadchodzi z lewej strony; sterowanie Superowcą w lewo
Kursor prawo - sprawia, że atak powietrzny nadchodzi z prawej strony; sterowanie Superowcą w prawo
Kursor dół - przesuwa celownik w dół; zmienia kierunek strzelania (np. z Uzi)
Spacja - oddanie strzału; rozpoczyna/kończy działanie palnika i młota pneumatycznego; powoduje zwolnienie liny lub bungee
Spacja (wciśnięcie i puszczenie) - ustala się strzału
Spacja (2x z opóźnieniem) - najpierw oddanie strzału, po drugim wciśnięciu aktywacja broni (np. Owca)
Spacja (3x z opóźnieniem) - najpierw oddanie strzału, po trzecim wciśnięciu aktywacja (np. Superowca)
Klawisze 1-5 - ustawia czas detonacji (w przypadku broni z opóźnionym wybuchem, np. granaty)

POZOSTAŁE FUNKCJE

Escape - otwiera/zamyka panel wyjścia
R - wyświetla powtórkę (naciśnij bezpośrednio po strzale)
S - zwolnienia odtwarzania powtórki
TAB - wybiera kolejnego robaka
Insert - zmiana poziomu szczegółów
Delete - zmiana wyświetlania imion robaków.
Delete + Shift - wyświetla pasek energii
Home - centruje widok na aktywnym robaku
Page Up - otwiera panel rozmów (podczas gry przez Sieć)
Page Down - zamyka panel rozmów (podczas gry przez Sieć)
Spacja - przyspieszenie odtwarzania powtórek

Pełna wersja polskiej instrukcji na CD
Na płycie DVD - w katalogu z grą.

NA SKRÓTY

ROGUE SPEAR

BLACK THORN PL

Pełną polską wersję instrukcji znajdziesz na CD z grą, w wersji DVD w katalogu z grą na DVD.

INSTALACJA

Aby zainstalować Rogue Spear: Black Thorn w systemie, zamknij wszystkie programy pracujące w systemie Windows. Następnie umieść płytę z grą w napędzie i poczekaj na menu autostartu. Jeśli to się nie pojawi, uruchom je ręcznie z głównego katalogu na płycie. Dalej postępuj zgodnie z zaleceniami pojawiającymi się na ekranie.

MINIMALNE WYMAGANIA

Do grania w tę grę NIE potrzebujesz oryginalnej gry Rainbow Six lub Rogue Spear.

Windows 95/98/Me/XP (®)
 Procesor 266 MHz lub lepszy
 64 MB RAM
 Karta 3D zgodna z Direct 3D, z minimalnie 4 MB VRAM
 600 MB na HDD

(®) gry NIE stworzono dla systemu XP, tym niemniej gra się pod XP uruchamia

MENU GRY

Menu pojedynczego gracza
 Opcja ta umożliwia przejście do menu pojedynczego gracza:

- Rozpoczęcie nowej kampanii.
- Wznowienie istniejącej kampanii.
- Rozpoczęcie nowej kampanii na podstawie kampanii istniejącej.
- Ponowne rozegranie już ukończonych misji.

Menu misji własnej

Opcja ta umożliwia ćwiczenie pewnych poziomów z wybranym typem gry. Można kontrolować trudność gry, jej poziom i w niektórych przypadkach liczbę terrorystów. Aby odblokować misję w menu misji własnych, należy najpierw zagrać w nią w trybie pojedynczego gracza.

Oznaczenia

Za pomyślne ukończenie misji własnych przyznawane są nagrody. Brązowy medal przyznawany jest za ukończenie misji na poziomie Rekrut, srebrny - na poziomie Weteran, i złoty - na poziomie Elita. Otrzymane medale są wyświetlane na ekranie misji własnych.

TYPY GRY

- Atak - ten typ misji jest podobny do normalnych misji w trybie jednego lub wielu graczy, jednak nie ma w nim zakładników do uratowania. Głównym celem jest śledzenie i zneutralizowanie wszyst-

kich terrorystów na obszarze przy użyciu dowolnych środków.

- Samotny wilk - głównym celem w tych misjach jest przeżycie. Każda misja Samotnego wilka, którą rozgrywa sam jako indywidualny operator RAINBOW, rozpoczyna się w strefie startu. Celem misji jest przeżycie i przedostanie się do strefy przechwycenia. Na poziomie można rozmieścić od 1 do 50 terrorystów.

- Polowanie na terrorystów - w przeciwieństwie do trybu Samotnego wilka, tutaj w ściganiu terrorystów pomagają ci członkowie grupy. Nie ma strefy przechwycenia, aby ukończyć misję, należy zneutralizować wszystkich terrorystów. Dla każdej misji można zmienić liczbę terrorystów.

- Ratowanie zakładników - w tym typie misji należy wyposażać i zaplanować działania grupy operatorów w celu odzyskania cywilnych zakładników i zapewnienia im bezpieczeństwa. Misję kończy się, wracając z nimi bezpiecznie do strefy przechwycenia lub neutralizując wszystkich terrorystów. W misjach tego typu najlepiej pozostawać niewidocznym i niewykrytym do chwili zapewnienia bezpieczeństwa zakładnikom. W przeciwnym przypadku jeżeli terrorzyści usłyszą wystrzały, mogą pozbyć się zakładników przed dotarciem do nich operatorów.

- Obrona - w misjach tego typu zadaniem jest obrona bazy przed falami nacierających napastników. Celem terrorystów jest aktywacja przełącznika w twojej bazie. Należy wybrać pojedynczego operatora broniącego obszaru i zapobiec aktywacji przełącznika, znajdującego się w pobliżu strefy startu. Terrorzyści nacierają ze wszystkich stron i mogą się nawet posługiwać granatami. Aby zakończyć misję, po zabezpieczeniu obszaru

konieczne jest zneutralizowanie pozostałych terrorystów na mapie. Misje typu obronnego dostępne są tylko dla poziomów pojedynczego gracza. Nie można rozgrywać ich na mapach treningowych, choć jest to możliwe w trybie współpracy wielu graczy.

- Rozpoznanie - celem misji jest umieszczenie urządzenia wywiadowczego w określonym miejscu na mapie, a następnie poprowadzenie wszystkich operatorów do strefy przechwycenia. Jednak aby to wykonać i ukończyć misję, terrorzyści nie mogą dowiedzieć się o obecności operatorów na swoim terenie. W misjach tych może uczestniczyć dowolna liczba operatorów. Nie mogą oni jednak używać śmiertelności siły. Jeżeli terrorysta wykryje jednego z operatorów, misja kończy się niepowodzeniem. Misje rozpoznania są dostępne tylko dla pojedynczego gracza i nie można ich rozgrywać na mapach treningowych.

TRENING

Opcja ta umożliwia trenowanie umiejętności strzelania i poruszania się. Dla poziomów treningowych nie oblicza się wyników i nie określa ocen. Umożliwiają one doskonalenie umiejętności i uczenie się na błędach bez trwania życia.

Misje treningowe w grze Rogue Spear: Black Thorn są dość realistyczne. Dostępnych jest pięć kursów opartych na realistycznych lokalizacjach, takich jak biurowiec, skład na Alasce, ukryty obóz, w którym można trenować misje ratowania zakładników i konfrontacyjne. Kluczowym elementem misji treningowych jest domyślny plan. Należy go użyć. Po kilkakrotnym rozegraniu misji treningowych przy użyciu planu domyślnego spróbuj go zmienić lub utworzyć nowy, własny.

Gra w Internecie

W grę Black Thorn można zagrać w sieci UbiSoftu i w Microsoft Game Zone. Aby to zrobić należy zainstalować odpowiednie programiki odpowiadające za połączenie z tymi sieciami. W przypadku podłączenia do sieci UbiSoft z katalogu gry programik „GameServiceInstall.exe”. W przypadku podłączenia do MSN Gaming Zone programik „ZoneA650.exe”. Po ich uruchomieniu należy je zaktualizować i postępować zgodnie z zalecanymi przez nie krokami (opisanymi niestety po angielsku).

DOMYŚLNE KOMENDY Z KŁAWIATURY

ZADANIA

Lewy przycisk myszy (użyj przedmiot)

- 1 - Wybierz broń główną
- 2 - Wybierz broń dodatkową
- 3 - Wybierz wyposażenie ze schowka 1
- 4 - Wybierz wyposażenie ze schowka 2
- N - Wybierz następną broń
- Z - Zmień magazynek
- B - Zmień tryb ognia
- Spacja - Działanie w otoczeniu

RUCHY

- W - Ruch do przodu
- S - Ruch w tył
- A - Ruch w lewo
- D - Ruch w prawo
- Q - Spójrz w lewo
- E - Spójrz w prawo
- C - Czołganie
- Prawy przycisk myszy - Bieg

GRUPA/SI

- PgUp - Zmiana na poprzednią grupę
- PgDn - Zmiana na następną grupę
- 7 - Raport statusu
- R - Przełącz zatrzymanie grupy w miejscu
- H - Przełącz zatrzymanie wszystkich grup
- Y - Przełącz kontrolę snajpera
- J - Kod Alpha
- K - Kod Bravo
- L - Kod Charlie
- M - Kod Delta
- U - Przełącz tryb rozkazów
- G - Przełącz tryb wyświetlania mapy
- F - Zmień tryb ZPW
- V - Zmień szybkość ZPW/przełącz tryb obserwacji

KOMUNIKACJA

- 1 - Rozmowa globalna
- START - Rozmowa zespołu
- Prawy Alt - Wysyłanie rozkazu

WIDOK

- Lewy Shift - Przełącz tryb snajpera
- 5 - Przełącz widzenie w nocy
- T - Przełącz mapę pełnoekranową
- F1 - Przełącz kamerę
- Powiększ ekran
- Pomniejsz ekran
- [- Pomniejsz mapę
-] - Powiększ mapę
- \ - Obserwuj następnego członka grupy na mapie
- 5 - (numeryczne) Centruj widok

OPCJE

- F4 - Automatyczne celowanie
- F3 - Przełącz wyświetlanie celownika
- 6 - Wyświetl status
- Print Screen - Zapisanie bitmapy ekranu
- F12 - Aktywacja kontroli na serwerze

ZŁAP STYL



BĄDŹ
WOLNY !

TECHNOLOGIA
2,4GHZ



CYBORG EVO
BEZPRZEWODOWY



CYBORG EVO
FORCE FEEDBACK



CYBORG EVO



Saitek

www.saitek.pl

SŁAWEK „SLIP” LIPOWSKI, E-MAIL: SLIP@CDACTION.PL



Witam w dość mocno odmienionym dziale FPP Action. Jeśli tylko nie zabraknie mi pomysłów, od bieżącego wydania kącika FPP postaram się cały czas coś przy nim dłubać i dodawać do niego nowe elementy. Te, które się przyjmą, pozostaną na dłużej, a te, które uznacie za mniej ciekawe, zostaną zastąpione przez kolejne propozycje. Już dziś otrzymujecie nieco odmienny tekst na temat HL2, a także sondaż i zestawienie dem. Z olbrzymią ciekawością będę oczekiwał na wasze maile z oceną poszczególnych elementów, a może i z waszymi pomysłami. Piszcie!

O HALF-LIFE'IE 2 NIECO INACZEJ...



Na temat gry Half-Life 2 pisze się coraz więcej. Do przeczytania jest już mnóstwo wszelkiego rodzaju zapowiedzi, wywiadów, a nawet kilka recenzji (o tym nieco później). Ja również chciałbym sporą część bieżącego numeru poświęcić tematyce HL2, choć nie tyle samej grze, co temu, co wokół niej się dzieje. Proponuję poplotkować nieco o kulisach HL2. Co wy na to? :)

Już teraz możecie zagrać w HL2!

Tak, to nie pomyłka! Nie chodzi jednak o tytuł tworzony przez Valve, a o małą gierkę wykonaną we flashu zatytułowaną: HL2: Total Mayhem. Gra stara się upodobnić do HL2, jak to tylko jest możliwe, a więc za tło służą np. obrazy z HL2. Całość nie jest zbyt skomplikowana. Sens rozgrywki ogranicza się do strzelania do właściwych postaci. Nic szczególnego, ale na chwilę zabawy w sam raz. W HL2: Total Mayhem możecie zagrać, odwiedzając adres www.top-download.net/games/halfife2-flash/HL2-Total-Mayhem.php.

Modów ci u nas dostatek

Wygląda na to, że przyszli nabywcy gry HL2 nie będą narzekać na brak modyfikacji. Jeszcze na długo przed premierą została zapowiedziana spora ich część. Niektóre z nich są naprawdę... hm... inne niż wszystkie. :) Jako przykładem posłużyć się modyfikacją nazwaną „StickIT” - w niej to kierować będziemy poczynaniami postaci,

FPP MegaZin 35 na CD

Co prawda, zawartość najnowszego - 35 już numeru, FPP MegaZinu, który jak zwykle znajduje się na CD/DVD, jest ściśle tajna (tajna i nieco... wariacka - szczególnie we wstępie ;)), ale w tajemnicy (nie wydacie mnie, prawda? :) mogę wam coś na ten temat powiedzieć. I tym razem nie zabrakło stałych pozycji, takich jak felietony, zapowiedzi i recenzje. Pojawił się nowy dział „CoD Field”, powrócił „Kącik Twórczy”. Nie zabrakło również „FPP Hollywood”, Galerii i Downloadu oraz działu „Listy”, który przybrał już bardziej tradycyjną formę. Więcej zdradzić już nie mogę, rozpakujcie FPPMZ i przekonajcie się sami, co dokładnie dla was przygotowaliśmy. Warto!



których modele zbudowane będą z... patyczków! Autorom gratulujemy pomysłowości. :) A skoro jesteśmy już przy temacie modyfikacji do gry HL2, warto wspomnieć o tym, że wystartował serwis w całości poświęcony tej tematyce. Odwiedzić go możecie, wstukując w przeglądarce adres: www.hl2modcentral.com.

Lubicie czytać książki?

Przeciętny Polak czyta podobno... pół książki w ciągu roku. Statystyka ta być może się już niedługo poprawi - i to dzięki graczom! Na kilkanaście dni przed premierą gry HL2 do sklepów trafić ma dość ciekawie zapowiadająca się, z naszego punktu widzenia, pozycja książkowa. Jej autorem jest David Hodgson. Na około 300 stronach opisana ma zostać historia Valve oraz proces tworzenia gry HL2. Wydaje się więc, że jest to obowiązkowa pozycja dla ludzi, którzy interesują się kulisami tworzenia gier komputerowych.

Amatorski trailer HL2

Wśród fanów gry HL2 są niewątpliwie osoby dość zdolne. Pojawiające się w Necie kolejne tapety czy też nawet całkiem pocieszne komiksy już nie robią na nikim większego wrażenia. Osobiście jednak zainteresował mnie fakt pojawienia się amatorskiego traileru gry HL2. Filmik został wykonany dość solidnie i ma fajny klimacik. Trailer jest krótki, ale osobom, które wyszukują wszelkiego rodzaju materiałów na temat HL2, mogą spokojnie polecieć go jako swego rodzaju ciekawostkę. Film znajdziecie pod adresem: www.fileplanet.com/download.aspx?f=145692.

Hasło - rzecz święta

Jeśli ktoś jako hasła używa imienia dziewczyny i ma nadzieję, że takiego zabezpieczenia nikt nigdy nie złamie, może się srodze zawieść. Administratorzy polecają raczej hasła w rodzaju imienia przyrodniego brata koleżanki waszej dziewczyny i to napisanego wspak, z dodanymi kilkoma cyframi na końcu. Co ma to wspólnego z tematyką HL? Okazuje się, że sporo. Swego czasu, dość głośna była sprawa „złotego poniedziałku”. Na jednym z forów dyskusyjnych pojawiła się informacja napisana rzekomo przez Gabe'a Newella wyrażnie sugerująca, kiedy ma nastąpić premiera gry HL2. Jak się szybko okazało, post został napisany przez intruza, który odgadł hasło i uzyskał dostęp do



konta Gabe'a Newella. Hasło brzmiało podobno „gaben”. Odkrywcze, prawda? Jeśli ktoś z was też korzysta z hasła składającego się z waszego imienia i pierwszej litery nazwiska, radzę zabezpieczyć się lepiej.

Kiedy?

W momencie gdy piszę te słowa (pierwsza połowa października), redaktorzy kilku zagranicznych periodyków mieli już okazję zagrać w HL2. Oceny póki co oscylują w granicach 90-97%, więc ogólnie wygląda to zachęcająco. Pojawienie się pierwszych recenzji świadczy o tym, że gra jest już niemal gotowa do sprzedaży. A kiedy do niej trafi? Niezależnie od wszystkich doniesień przyszła mi do głowy pewna data. Nie wiem, czy pamiętacie (ja nie pamiętałem, musiałem sprawdzić!), ale pierwsza część HL miała premierę 14 listopada 1998 roku. A może HL2 pojawi się dokładnie w rocznicę wydania pierwowzoru?! Istnieje też opcja, że premiera zostanie przełożona na korzystniejszy - z marketingowego punktu widzenia - przedświąteczny okres. Wszyscy jednak wolibyśmy chyba ten pierwszy wariant. Jak będzie naprawdę, przekonamy się już w najbliższym czasie.



Docenimy ich trud

Jeśli jesteście przekonani, że HL2 zawładnie światem i chcielibyście podziękować jego autorom za trud pracy nad tą grą, macie taką możliwość! Wystarczy, że wstukacie w przeglądarce internetowej adres: www.thankyouvalve.com i wpiszeć się do księgi gości. Przyjemna inicjatywa, prawda? Miejmy tylko nadzieję, że ludzie z Valve po przeczytaniu tych wszystkich podziękowań nie spoczną na laurach, ale odwzajemnią się graczom, oddając

w ich ręce genialną grę. Tym miłym akcentem proponuję zakończyć dzisiejszą porcję plotek na temat HL2. Mam nadzieję, że taka konwencja tekstu choć troszkę się wam spodobała... [CDA]

Sondaż

Swego czasu, jeden z polskich serwisów internetowych poświęconych tematyce gier komputerowych opublikował sondę, w której padło pytanie, jak powinna zostać przetłumaczona w polskiej wersji językowej gry Doom 3 nazwa BFG (Big Fuc**** Gun). A czy ktoś w ogóle spytał graczy, czy nazwy rodzajów broni powinny zostać przetłumaczone? Tak! :) Pytanie to zadaliśmy w sondzie przeprowadzonej na stronie www.fpp.cdaction.pl, a brzmiało ono dokładnie tak: „Czy nazwy własne rodzajów broni występujących w grze Doom 3 PL powinny zostać przetłumaczone na język polski? [np. SPR - Super Pier...ny Rozpier... zamiast BFG - Big Fuc**** Gun]

łącznie w sędzie oddano 915 głosów. A oto jak się one rozłożyły:
Zdecydowanie nie! - 468 głosów (51%)
Raczej nie - 84 głosy (9%)
Nie robi mi to różnicy - 71 głosów (8%)
Raczej tak - 49 głosów (5%)
Zdecydowanie tak! - 243 głosy (27%)

Jak widać, czasem warto spytać nie tylko, jak coś zrobić, ale przede wszystkim, czy ktoś chce, abyśmy w ogóle to robili.



Ave!

Jak ten czas leci. Teoretycznie mamy już grudzień – z numeracji kolejnego wydania CDA sądząc. A co mamy naprawdę? Kupę! Znaczą kupę śmiechu – bo wątpię, by ktoś był w stanie przeczytać tę rubrykę (stworzoną przez redakcję CDA i zaaprobata serwis JoeMonster.org) i nie zaliczyć przy tym przynajmniej paru szczerých rechotów. Bawcie się dobrze!

Gdyby przyznawano nagrody za głupotę...

Koleś chciał obrabować Bank of America - wszedł do środka, wziął jakiś druczek i napisał „To jezd napat. Włur pioniendze do torby!”. Kiedy stał w kolejce do okienka, zaczął się martwić, że ktoś mógł zauważyć, co pisze (nie przyszło mu do głowy, że jest bez maski). Wyszedł z banku i po przejściu przez ulicę postanowił obrabować inny bank. Po odstawieniu swojego w kolejce podał kartkę kasjerce – ta widząc, jaką gramatykę jest to napisane i że ma do czynienia z jakimś przygłupem, powiedziała mu, iż nie może wydać pieniędzy, bo kartka jest napisana na druczku Bank of America i że jeśli chce pieniądze - musi się udać właśnie tam. Ku jej zaskoczeniu facet powiedział OK, podziękował i z uśmiechem na twarzy wrócił do pierwszego banku. Oczywiście kasjerka, która go tam skierowała, zdążyła zawiadomić tamtejszą ochronę - i rabusia ujęto... stał w kolejce do okienka.

Autentyk

W piątek wracam wieczorem po pracy. Stwierdziłem, że bez piwka dnia nie mogę zakończyć. Zaszedłem na pobliską stację Orlenu. Tak koło 23,00 było. W środku dużo osobników płci męskiej. Większość z nich wpadło na mój pomysł nieco wcześniej tego dnia. Przede mną stoi taki jegomość, lat około 50, lekko chwieje się na nogach. W rękach dzierży dwie puszki Królewskiego. Stawia je na ladę... Trzeba nadmienić, że dwóch sprzedawców na tej stacji ma zwyczajowo o tej porze w piątek duży ruch, zatem uwijają się jak w ukropie, a co za tym idzie - mają prawo być już w stanie lekkiego zakręcenia...

Faciek stawia te browarki na ladę i zachrypłym głosem prosi o paczkę „Fajrantów”. Sprzedawca dorzuca paczkę papierosów i nie podnosząc głowy znad kasy, uprzejmym głosem pyta:

• Tankował pan oprócz tego?

• Od rana... ale u was nie...

Autentyki

- Czy fiat punto może ruszyć z piskiem opon?
- Może, jeśli ma te piski nagrane na taśmie.
- Te opony - to one ze śmiechu piszczały.
- To był pisk opon na żwirze jak w amerykańskich filmiszczach.
- Zapewniam, że sam mam puncika i nieźle furki przy nim siadają.
- ...ze śmiechu
- Nyski, żuki i cieniasy, bo dobry poldek to już machnie.
- Jak masz tam silnik 1,2 8V, to nawet mojej kosiarki nie wyprzedzisz.

Parę dobrych lat temu (9, 10?) w wakacje miałem okazję gościć w Londynie. Pojechałem tam do rodziny ze swoją panną. Dni spędzaliśmy głównie na łazieniu po mieście... któregoś razu dotarliśmy do Covent Garden (dzielnica „artystyczna”, zawsze tam pełno jakichś ulicznych artystów, malarzy, grajków itp.). Idziemy tak i patrzymy sobie, chłonąc to wszystko (bo u nas tego wtedy nie było, oj, nie było). Zatrzymaliśmy się podziwiać karykatury rysowane przez jednego pana. Pan (P) podchodzi do nas - Hi!

Ja (J): Hello
P: Do you like it?
J: Yes I do.
P: Oh, you're not English? Where are you from?
J: We are from Poland.
P: Oh, Holland! I have a friend who lives in Holland...
J: No, no! We are from POLAND!
P: Po... land? You mean HOLLAND!
J: No, no, no. POLAND. We are POLISH!
P: Poland? Never heard of? Where is it?
J: (z lekką zniecierpliwioną i zaskoczony) Poland is the country that is situated between Germany and Russia...
P: (twarzą wyraża bezbrzeżne zdumienie)??
J: (kontynuując, coraz bardziej zniecierpliwiony) ...on the south there is Czechoslovakia...
P: (jakby w lekkim szoku, mamrocze) Poland? Poland? Never heard of...
J: (już nie mogę!!! Zwracam się do mojej panny) Ja pier***, co za tępak, ku**a, nie dziwię się, że żyje z malowania na ulicy!
P: (z MEGA bananem na twarzy) To mówisz, gdzie ten Poland jest?

Z sal sądowych

Cyli teksty prawników i nie tylko...

Prawnik: Ile razy popełniał Pan samobójstwo?
Oskarżony: Cztery razy.
Prawnik: Czy ma Pan dzieci lub coś w tym stylu?

Prawnik: Twierdzi Pani, że schody prowadzą na dół do piwnicy?
Świadek: Tak.
Prawnik: Czy prowadzą także na górę?

Prawnik: Nie wie Pan, co to było ani jak wyglądało, a czy może nam Pan to opisać?

Prawnik: Przeżył Pan w tym mieście całe swoje życie, prawda?
Świadek: Jeszcze nie.

Prawnik: Jak nazywa się Pani szwagier?

Świadek: Goldblum.
Prawnik: A jak ma na imię?
Świadek: Nie pamiętam...

Prawnik: On jest Pani szwagrem od 4 lat i nie pamięta Pani jego imienia?
Świadek: Nie, przecież mówię Panu, że jestem zdenerwowana! (wstaje i wskazuje na szwagra) Nathan, do cholery, powiedz im, jak masz na imię!

Prawnik: Badał Pan już inne morderstwa, nieprawdaż? Czy były tam jakieś trupy?

Prawnik: Czy pił Pan na służbie?
Oskarżony: Nigdy nie piłem na służbie, chyba że przyszedłem już

na nią pijany...

Prawnik: Doktorze, to Pan stwierdził, że ofiarę postrzelono w ogródku?
Świadek: Nie, ja stwierdziłem, że go postrzelono w rzepkę.

Prawnik: Jaki jest Pana stan cywilny?
Świadek: Wierny.

Prawnik: Jest Pani zamężna?
Świadek: Nie, rozwiedziona.
Prawnik: A co robił Pani mąż przed rozwodem?
Świadek: Mnóstwo rzeczy, o których nie miałam pojęcia.

Sędzia: Zanim zaczniemy, muszę prosić wszystkich o pozbycie się wszelkich przypuszczeń i oczyszczenie umysłów, jeśli jakieś macie...

Prawnik: Jak to się stało, że poszła Pani do dr. Cheery?
Świadek: Pomagał mojej sąsiadce przy kilku dzieciach i ona stwierdziła, że jest naprawdę dobry.

Prawnik: Czy to ten sam nos, który złamał Pan w dzieciństwie?
Świadek: Wie Pan, mam tylko jeden nos...

Prawnik: Proszę nam powiedzieć, co skradziono z Pani domu?
Świadek: Strzelbę z szafy po moim dziadku...

Prawnik: Czy rozpozna Pani tę strzelbę?
Świadek: Tak. Miała z boku napis.

PRZYCODY KLARY



Autentyk

Moja naciska, bym się na siłownię zapisał, bo uważa, że „każdy mężczyzna powinien ćwiczyć”. Oki. Mnie ruchu brakuje, więc udałem się do jednego takiego fitnessklubu, aby się zapoznać z ofertą. Fajnie jest, gostek mnie oprowadza po salach zajęć. Pustawo, bo wakacje jeszcze, więc nie bardzo mogę stwierdzić, z kim będę spędzał po kilka godzin dziennie. Pytam gostka, kto tu bywa i czy nie ma zbyt wielu zbyt wielkich.

Na to on z rozbrajającą szczerością:

„Proszę się nie martwić. Na mieście uchodzą za siłownię dla pedałów...”



Przegląd prasy na koniec świata

Zrobiliśmy małą symulację i okazuje się, że jest ktoś, kto może wyczekać końca świata. Oczywiście chodzi o gazety... lub czasopisma. Oto tytuły z pierwszych stron, jakie pojawiają się w przypadku armageddonu:

Gazeta Wyborcza:
JESTEŚMY MARTWI

Fakt:
ZABILI NAS!!!

Parkiet:
INDEKSY SPADAJĄ NA KONIEC ŚWIATA

Życie na gorąco:
LINDA I PAZURA – CZY JESZCZE KIEDYŚ ZAGRAJĄ RAZEM?

Playboy:
DZIEWCZYNY APOKALIPSY

Microsoft Systems Journal:
APPLE TRACI UDZIAŁ W RYNKU

Avanti:
OSTATNIE OBNIŻKI W TYM SEZONIE

CD-Action:
GAME OVER

AutoMoto:
NAPRAWDĘ OSTATNIE ZAPOWIEDZI Z SALONÓW

Readers Digest:
PA, PA...

National Geographic:
JAK WYGINIĘCIE WSZYSTKICH ŻYWYCH ISTOT, KTÓRE ZNAMY, WPŁYNIE NA NASZE POSTRZEGANIE WSZECHŚWIATA?

To & Owo:
ŚMIERĆ I ZAGŁADA – FILM DLA LUDZI O MOCNYCH NERWACH

Cosmopolitan:
ZRZUC NAWET 10 KILO Z NASZĄ NOWĄ DIETĄ „ARMAGEDDON”!

Biuletyn Neostady:
SYSTEM PRZECIĄŻONY. ZADZWOŃ ZA 15 MINUT.

Puls Biznesu:
10 SPOSOBÓW, JAK ZAROBIĆ NA KOŃCU ŚWIATA

Bravo:
SUPERFRYZURY NA PIEKIELNĄ DYSKOTEKĘ

Gazeta prawnicza:
CZY KONIEC ŚWIATA JEST ZGODNY Z WYMOGAMI UNII EUROPEJSKIEJ?

A oto, co napisałby JoeMonster:
UWAGA! JUTRO GRA ORKIESTRA OWSIAKA!

Prawnik: I co było na niej napisane?
Świadek: Winchester!

Prawnik: Jakie ma Pan IQ?
Świadek: Nie no, myślę, że jeszcze dobrze widzę...

Prawnik: Był tam tylko Pan czy był Pan sam?

Prawnik: Czy potrafi Pani opisać osobę, która Panią napadła?
Świadek: Nie. Przestępca miał maskę...
Prawnik: A co miał pod maską?
Świadek: Eee... twarz?

Prawnik: Czy trąbił Pan?
Oskarżony: Po wypadku?
Prawnik: Przed wypadkiem.
Oskarżony: Tak, przez dziesięć lat, a potem nawet poszedłem do szkoły muzycznej...

Oskarżony twierdził, że Policjant zatrzymał go niewłaściwie.
Prawnik: Sierżancie, czy gdy zatrzymywał Pan oskarżonego, miał Pan włączone czerwono-niebieskie światła?
Policjant: Tak.
Prawnik: Czy oskarżony mówił coś wysiadając z samochodu?
Policjant: Tak.
Prawnik: Co powiedział?
Policjant: A to, k*rwa, co? Dyskoteka?!

Prawnik: Jak daleko były od siebie samochody w chwili kolizji?

Prawnik: Co stało się później?
Świadek: Powiedział do mnie: „Muszę cię zabić, bo możesz mnie zidentyfikować”...

Prawnik: I zabił Pana?
Świadek: Nie.

Prawnik: Proszę Pana, wierzę, że jest Pan uczciwym i szczerym człowiekiem...
Świadek: Dziękuję. Gdybym nie był pod przysięgą powiedziałbym o Panu to samo.

Prawnik: Była tam Pani, dopóki Pani nie wyszła, prawda?
Świadek: Nie...
Prawnik: Więc nie było Pani, dopóki Pani tam nie przyszła?

Prawnik: Proszę Pana, pojechał Pan raczej na kosztowną podróż poślubną?
Świadek: Tak, do Europy.
Prawnik: Czy zabrał Pan ze sobą żonę?
Prawnik: Czy był Pan dziś rano w sądzie, gdy Pana zaprzysięgano?

Prokurator: Kiedy on wyszedł czy ona, gdyby chciała i była w stanie, podczas gdy inni nie chcieli, by szła, też wyszła, czy on zabrałby was też, to znaczy ją i Panią, na stację?
Obronca: Sprzeciw, wysoki sędzie. To pytanie powinno się wyprowadzić i rozstrzelać!

Translated by Kozak/JoeMonster.org

Po czym poznać, że on jest bogaty?



PRZYCODY KLARY



Przestępczość (nie zorganizowana IX

Włoska policja poszukuje kobiety z ogromnymi piersiami. 46-letnia kobieta, którą można jedynie zidentyfikować po inicjałach N.M., wymknęła się ze szpitala po operacji plastycznej i uciekła. Lekarze z kliniki w Rzymie, oprócz niezapłaconego rachunku, martwią się też o jej stan zdrowia. Dr Jamal Salhi: „Powiedziała, że pracuje jako hostessa w barze i że klienci wolą »te przypokowane« i że ona chce mieć największe. Z czwórki zrobiła ósemkę i to jest największy możliwy rozmiar do zrobienia we Włoszech. Ten sam doktor powiedział, że jakiś czas wcześniej z kliniki przysnął, również nie placąc, facet po operacji powiększania penisa.

Przestraszony mężczyzna wparował do komisariatu, wskoczył za biurko jednego z oficerów i błagał o ochronę. Twierdził, że jest ścigany przez grupę uzbrojonych mężczyzn. Jak się później okazało, uzbrojonymi mężczyznami byli policjanci, którzy zorganizowali na niego obławę (facet był członkiem gangu). Na szczęście oficer, za którego biurkiem skrył się uciekinier, rozpoznał go z plakatów i zapewnił „ochronę” w celi... do czasu przybycia obławy.

Jak wielkiego można mieć pecha? W Coram (N.Y.) mężczyzna zatrzymał nieoznakowany pojazd policyjny i poprosił o podwiezienie, w zamian oferując kokainę. Oczywiście został aresztowany. Detektywi właśnie wracali z akcji wymierzonej w handlarzy narkotykami, kiedy zauważyli autostopowicza. Co ciekawe, pechowiec nie zauważył charakterystycznych policyjnych kurtek z białymi literami: Suffolk County Police.

W Kentucky nie wiedzą, kto jest winny. Klient placący 200-dolarowym banknotem z podobizną George’a W. Busha czy kasjerka, która go przyjęła i wydała resztę.

Klient zapłacił lewym banknotem za jedzenie na kwotę 2,12 \$, a odjechał z 197,88 \$ reszty w kieszeni. Kasjerka sądziła, że każdy nowo wybrany prezydent drukuje nowy nominał z własną podobizną...

Do mieszkania profesjonalnego hipnotyzaera wdarło się dwóch włamywaczy. 39-letni mężczyzna, aby uchronić posiadłość, wprowadził rabusi w trans, przynajmniej do momentu, kiedy nakażał im oddać broń - został postrzelony.

Kobieta w Keystone (Colorado) o 4.00 nad ranem obudziła męża krzycząc, że ich syn walczy z włamywaczem. Greg McMurray pobiegł do sypialni syna, by stawić czoło mężczyźnie, którego później policja zidentyfikowała jako Kristophera Zellera (34 lata). 8-letni syn wyrwał się z uścisku Zellera i wtedy do akcji wkroczył tato, który chciał zmusić napastnika do ucieczki. Najpierw starał się go uderzać sztangą. Kiedy nie przynosiło to zamierzonego

efektu, dzielny tato użył kija golfowego. Za każdym razem, gdy powalał intruza na ziemię, ten wstawał. Po złamaniu dwóch kijów golfowych przyszedł czas na pogrzebacza. Wreszcie Zeller skapił i uciekł z domku na ulicę, gdzie po jakimś czasie ujęła go policja.

Młody chłopak w Tennessee wszedł do monopolowego i trzymając w ręku shotguna - zażądał forsy. Kiedy sklepikarz mu ją dał, kazał jeszcze dorzucić

butelkę whisky. Sprzedawca powiedział chłopakowi, że nie ma 21 lat i nie da mu wódki, dopóki ten nie pokaże dowodu. Chłopak podał dowód sklepikarzowi, który go sprawdził. Dowód był OK, więc butelka whisky szybko zmieniła właściciela. Jak tylko rabus wyszedł ze sklepu, sprzedawca zadzwonił na policję. Przestępcę szybko ujęto, bo napadnięty podał imię, nazwisko i adres złodzieja, które zapamiętał z dowodu...

We Wrexham (Walia) policja złapała dwóch 16-letnich wandal, którzy włamali się do biura. Policjanci nie mieli najmniejszych problemów z ich zidentyfikowaniem. Okazało się, że młodzi wandy wylupiali się ze sprzętem biurowym, w tym także z kserokopiarką. Robili kopie facjat z grupami minami. Po ich ucieczce policja znalazła na podłodze mnóstwo idealnych kserokopii twarzy włamywaczy, które posłużyły za „listy gończe”.

W północnej Kolumbii złodziej włamał się do sklepu i skradł... 756 butów. Wszystkie prawe! Różne kolory i modele, damskie i męskie, których łączna wartość wynosiła 16,583 \$. Lewe buty były zamknięte w magazynie, którego złodziej nie splądrował. Policja wciąż się zastanawia, co też on robi z tym łupem...

Gang złodziei w południowej Walii obrabował jeden z magazynów. Rabusie wprost oczyścili magazyn ze sprzętu DVD, video i odbiorników TV. Słowem, całutkiej elektroniki, jaką tam zgromadzono. Niestety, nie wiedzieli, że w tym magazynie składowano towar, który miał być właśnie zwrócony producentom z powodu... usterek. Policja podejrzewa, że szybko wpadnie na trop złodziei jak tylko ich klienci, wkurzeni niedziałającym sprzętem, zaczną na nich donosić.

Policja aresztowała mężczyznę, który napadł na bank, podążając jego tropem z... opakowań po cukierkach. Ów mężczyzna włamał się do banku i już na wejściu patrzył prosto w kamery. Następnie uaktywnił alarm, z czego nie zdawał sobie sprawy. A gdy odkrył, że pieniądze są w sejfie, postanowił ukraść elektroniczny zegar z cukierki, które stały na ladzie. Następnie opuścił bank i zaczął zjadać cukierki. Kilka minut później został aresztowany...

Nowy Meksyk. 3.00 nad ranem. Młody człowiek po spożyciu grzybków właśnie szedł ulicą, gdy spostrzegł na jej końcu „światło wieczności”. Oczywiście od razu zapragnął się tam znaleźć. Zaczął się dobijać do światełka, ale nagle pojawił się „diabeł” z shotgunem w rękach i powiedział, że go nie wpuści. Był to właściciel okna, w którym paliło się owo światło. Kiedy kazał młodemu chłopakowi uklęknąć, jego żona już dzwoniła po policję. Przez cały czas klęczenia chłopak jęczał, że chce być zbawiony i prosił „diabła” o wypuszczenie go do środka. W końcu przyjechał po-

licjant i podszedł do chłopaka. Ten zapytał funkcjonariusza: - Kim jesteś, istoto? - Przyszedłem po ciebie, by cię zbawić - odpowiedział przystojny policjant i wyciągnął kajdanki. Chłopak bez wahania wstał i dał się skuć, następnie został odwieziony na komisariat...

Inteligencją popisał się pracownicy Boeinga, którzy zdecydowali się ukraść szalupę (ponton) ratunkową z jednego z samolotów. Udało im się ją wymontować i nawet przetransportować poza teren fabryki. Kiedy zadowoleni z siebie złodzieje postanowili przetestować skradzione cudo na pobliskiej plaży, zostali całkowicie zaskoczeni przez helikopter straży nadbrzeża. Niestety, owi eksperci zapomnieli wymontować radiodajnik, który włącza się automatycznie wraz z aktywacją szalupy. Wszyscy pracownicy-złodzieje następnego dnia dostali wy-mówienia...

Jeden z policjantów w Stanach znalazł idealne miejsce na łapanie przekraczających prędkość kierowców. Owo miejsce było tak dobre, że policjant stał tam zawsze, gdy tylko miał służbę. Jednak pewnego dnia nastąpiła cudowna zmiana. Okazało się, że każdy mijający to miejsce kierowca jechał nad wyraz przepięknie. Złamał policyjny postanowienie zbadać sprawę... Jak się potem okazało, jakieś 150 metrów przed policjantem stał 10-letni chłopiec z napisem na plan-szy: „UWAGA! KONTROLA RADAROWA!”. Dalsze dochodzenie policjanta wykazało, że za miejscem, w którym był radar, stał drugi chłopiec z identyczną planszą, ale z napisem: „NAPIWKI”. U stóp malca stało wiadro z dużą ilością drobnych. Chłopców nie ukarano...

Pomysłowi policjanci z Radnor (Pennsylvania) przesłuchiwali podejrzanego „na MacGyvera”. Założyli mu na głowę metalową obręcz i połączyli ją kablami z kserokopiarką. Następnie skserowali kartkę papieru z napisem „KEAMIE!!!”. Potem, gdy wydawało im się, że podejrzany kłamie, po prostu wciskali przycisk do kopiowania i otrzymywali „wydruk z zapisem fałszywych przestępstw”. Po kilku wydrukach, podejrzany uwierzył w ten wykrywacz kłamstw i zaczął z policją współpracować...



W Kentucki nie wiedzą, kto jest winny. Klient placący 200-dolarowym banknotem z podobizną George’a W. Busha czy kasjerka, która go przyjęła i wydała resztę.

Młody chłopak w Tennessee wszedł do monopolowego i trzymając w ręku shotguna - zażądał forsy. Kiedy sklepikarz mu ją dał, kazał jeszcze dorzucić

Policja aresztowała mężczyznę, który napadł na bank, podążając jego tropem z... opakowań po cukierkach. Ów mężczyzna włamał się do banku i już na wejściu patrzył prosto w kamery. Następnie uaktywnił alarm, z czego nie zdawał sobie sprawy. A gdy odkrył, że pieniądze są w sejfie, postanowił ukraść elektroniczny zegar z cukierki, które stały na ladzie. Następnie opuścił bank i zaczął zjadać cukierki. Kilka minut później został aresztowany...

Nowy Meksyk. 3.00 nad ranem. Młody człowiek po spożyciu grzybków właśnie szedł ulicą, gdy spostrzegł na jej końcu „światło wieczności”. Oczywiście od razu zapragnął się tam znaleźć. Zaczął się dobijać do światełka, ale nagle pojawił się „diabeł” z shotgunem w rękach i powiedział, że go nie wpuści. Był to właściciel okna, w którym paliło się owo światło. Kiedy kazał młodemu chłopakowi uklęknąć, jego żona już dzwoniła po policję. Przez cały czas klęczenia chłopak jęczał, że chce być zbawiony i prosił „diabła” o wypuszczenie go do środka. W końcu przyjechał po-

Autentyk

Wczoraj siedzę w domu nad korektą pracy magisterskiej. W tym czasie administracja zarządziła kontrolę przewodów kominowych i wentylacyjnych. Po mieszkaniu łazi gość, sprawdza zapalniczką przy kratkach wentylacyjnych, czy jest ciąg. Ja czytam i stawiam znaki korekty, facet chce być uprzejmy i nawiązuje rozmowę: - Pan to tak tylko siedzi i czyta, a ja przy mojej pracy to muszę myśleć.



cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

1-56
MULTISPEED

Wypali! Na pewno!

- ▶ parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom Audio, służącym do nagrywania wysokiej jakości dźwięku
- ▶ doskonałej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ▶ najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników, warstwa serigraficzna (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)
- ▶ doskonałe wyważenie
- ▶ 56 i 48-krotna prędkość nagrywania CD-R

Dyskietki
10 PCS



Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R



Cake
50 CD-R



CD-R

w kopercie



DVD-R

w kopercie



DVD+R

w kopercie

**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Sprzedaż wysyłkowa „Hawk”
tel. (022) 332-34-52, Pon. - Pt. w godz. 10.00-18.00, dostawa w 24 godziny!

Sklep internetowy: www.hawk.com.pl

Wylączna dystrybucja na rynku polskim: MANTA Multimedia Sp. z o.o.
ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa



DVD-R x4

**Wypalisz
4.7GB**

DVD+R x4



**Slim
Tower**
10 PCS



**Slim
Case**
1 PCS

CD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1
Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm ♦ Średnica powierzchni nagrywania: 44,7 mm – 118 mm
Materiał nośnika: poliwęglan ♦ Warstwa zapisu: Italoocyjanina ♦ Warstwa odbłaskowa: srebro
Warstwa ochronna: lakier pochłaniający prom. UV ♦ Procent odbicia: >65%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 4,7 Gb ♦ Czas nagrywania: 120 min ♦ Prędkość nagrywania: x4 ♦ Zgodnie ze spec: DVD±R 2.0
Długość fali prom. lasera: 650 nm ♦ Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm
Grubość: 1,2 mm +0,3/-0,06 mm ♦ Format nagrywania: Data (DVD±ROM), Video (DVD±Video), Audio (DVD±Audio)
Średnica powierzchni nagrywania: 48mm 116 +0,05 mm ♦ Materiał nośnika: poliwęglan



Zawarto tu opinie są tylko i wyłącznie poglądami autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL) | O KANTACH, KANCIKACH I OSZUSTACH

Niestety zmiany cen, typu dostępnych układów i ukazanie się nowego 3Dmarka 2005 sprawiły, że przygotowany już i obiecany przed miesiącem test procesorów wymaga wprowadzenia wielu aktualizacji. Będziecie się zatem mogli z nim zapoznać za cztery tygodnie. Dziś tematy zupełnie inne choć oczywiście równie interesujące.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Chciałbym zakończyć temat monitorów LCD, ale nie mogę sobie odmówić przyjemności napisania „a nie mówiłem”. Otóż, ViewSonic zaprezentował monitor z czasem reakcji matrycy 8 ms, tj. o połowę krótszym niż większość dostępnych obecnie urządzeń. Producent twierdzi, że dzięki temu „niemal całkowicie wyeliminowany zostanie efekt smużenia”. Niedawno pisałem, że do istnienia tego efektu na panelach 16 ms producenci przyznają się dopiero w momencie wprowadzenia doskonałych rozwiązań. No i już mamy zapowiedziany postęp. Proszę więc, abyście moje artykuły weryfikowali dopiero po uzyskaniu odpowiednich danych. W NDSN możecie przeczytać prawdę, gdyż rozmaita konkurencja bardziej - widać - ceni stopień wypchania własnych kieszeni niż uczciwość wobec czytelnika. Na dowód mały cytat „... w typowych zadaniach, stawianych przez indywidualnego użytkownika (z gramy włącznie), monitor TFT sprawdza się znakomicie”.

Nie byłoby w tym wiele dziwnego, gdyby napisano to nie więcej niż rok temu, ale cytat pochodzi z tekstu z... **września 2000 roku**. Nawet najbardziej zagorzali fani LCD muszą przyznać, że w tym czasie nie nadawały się one do gier ze śladami choćby dynamiki. Jak zatem autor testu poradził sobie z takim „szczegółem” jak czas reakcji matrycy? Całkowicie go pominął! Ani w samym tekście, ani w dołączonych do niego tabelach nie ma na ten temat nawet jednego słowa!

Cieszę się również, że konkurencja czytuje CDA, co widać w ewolucji tamtejszych artykułów. Dla przykładu: kilkanaście miesięcy temu jedno z pism stwierdziło, że publikuje test monitorów CRT już po raz ostatni (od teraz tylko LCD, bo to jedyna słuszną drogą). Ale co to - ostatnio jednak zamieściło test klasycznych monitorów z - traf chciał - niemal identycznymi wnioskami jak ten z listopadowego NDSN i sprzecznyymi z kontekstem poprzedniego artykułu na ten temat. Jest dla mnie wielką radością, że pod wpływem NDSN powstają artykuły inne niż schizofreniczne, których autor raz nie dostrzega smużenia na monitorze z matrycą 25 ms, by po chwili przekroczyć biologiczne możliwości oka ludzkiego i rozróżnić obraz wyświetlany z prędkością 30 i 60 klatek na sekundę...

To wszystko wcale nie oznacza końca kłamstw i przemilczeń na temat „płaszczaków”. Przecież gra idzie o ogromne pieniądze. Ostatnio wymyślono kolejny fortel. Zaczęto wmawiać czytelnikom obraz świata, w którym ci bogatsi kupują LCD, a biedni z braku środków muszą zadowolić się CRT. Nie wiercie w tę bzdurę. Nawet w najbogatszych krajach wiele osób świadomie rezygnuje z LCD z powodu ich wad, a nie braku pieniędzy. Kilka z firm zapowiedziało niedawno zwiększenie produkcji tradycyjnych monitorów, a te, które postawiły jednoznacznie na LCD, borykają się z finansowymi kłopotami. To właśnie jest przyczyną problemów nawet takiego giganta jak Philips.

Kupuj piraty, kupuj...

Czasem z pozoru atrakcyjna inwestycja, po bliższym poznaniu okazuje się zwyczajną stratą pieniędzy. Kupujący powinien myśleć, niestety sprzedawcy robią wszystko, aby nie dopuścić do tego niewygodnego dla nich procesu, co zdecydowanie zbyt często im się udaje.

Najłatwiej sprzedawać kiepski lub niepotrzebny towar, korzystając z niewiedzy, łatwości, krąjących powszechnie niesprawdzonych wiadomości i pseudożyciowych porad. W taki sposób jest sprzedawana bardzo duża część komputerowych podzespołów. Dotyczy to nie tylko kart graficznych czy procesorów za kilka tysięcy złotych, ale w zasadzie wszystkich komponentów PC, nie wyłączając systemów chłodzących.

O tym troszkę dalej, najpierw pomyślcie, jak nazwać człowieka, który daje się oszukać na własne życzenie, za własne pieniądze i w dodatku jest z tego zadowolony? To zachowanie charakterystyczne dla wielu graczy. Z uporem podważającymi ich zdolność samodzielnego myślenia kupują pirackie kopie gier. Gdyby otrzymywali w ten sposób towar pełnowartościowy, chociaż oczywiście kradziony, można by mówić o zwyczajnej kradzieży. Prawda wygląda jeszcze gorzej: według mnie, około pięćdziesiąt procent z tych gier to towar bezużyteczny. Powody są różne: od fatalnej jakości kopii poprzez zainfekowanie najróżniejszymi wirusami aż po wprowadzone przez piratów „usprawnienia”. Cena jednej płyty to (w zaokrągleniu) 10 zł. Dla przykładu: Far Cry zajmuje ich pięć, kosztuje więc 50 zł. Biorąc pod uwagę jego cenę ze sklepowej półki (od 80 do 100 zł) można zaoszczędzić co najmniej trzy dyszki. Na innych grach jeszcze więcej, nawet do ponad 100 zł. To z pozoru spory zysk.

Jeśli jednak wziąć pod uwagę ilość płyt uszkodzonych rachunek zaczyna wyglądać nieco inaczej. Do gry umieszczonej na jednej płycie dopłaca się kolejne 10 zł, ale jeżeli niesprawa okaże się jedna z pięciu płyt Far Cry'a, wydać trzeba będzie kolejne 50 zł, bez żadnej gwarancji uzyskania towaru pełnowartościowego. Podliczenie kosztów „zaradności” miłośników stadionowego oprogramowania z pewnością nieco ostudziłoby ich entuzjazm i dobre samopoczucie. A przecież koszty to tylko część całego problemu. Wystarczy choć raz skorzystać z oryginału, aby zobaczyć różnicę między pozornie identycznymi programami. To jeszcze nie wszystko - zdajcie sobie (to już bezpośrednio do „oszczędnych”) sprawę z tego, że kupując dziś „piraty”, być może sponsorujecie bandytów, którzy jutro rozwiną skrzydła i zjawiają się u waszych rodziców po haracz lub zaczną sprzedawać narkotyki w waszej szkole.

Przesadzam? Nie sądzę, świat przestępczy jest tak powiązany, że niczego tutaj nie można wykluczyć. A sprzedaż piratów to wymarzony interes dla bandziorów - zysk zbliżony do tych na narkotykach, a sankcje przy wypadce radykalnie mniejsze. Hurtownik narkotyków dostaje wyrok liczony w latach, niekiedy nawet w dziesięcioleciach (albo i idzie pod mur w niektórych krajach). A

hurtownik piratów? Grzywna, wyrok „w zawiasach” (albo ew. parę miesięcy) oraz konfiskata sprzętu i CD - co odrobi w parę tygodni. Myślicie, że mafia tego nie dostrzegła?

I na zakończenie tego tematu mała historyjka. Kilka lat temu mój znajomy czekał na grę Messiah. Gdy tylko pokazała się na stadionie, popędził ją kupić. Wówczas był to wydatek 20 zł. Ponieważ pierwsza kopia nie chciała odpalić, kupił drugą. Po tygodniu Messiah trafił do sklepów - kosztował... 19,95 zł. Wyraz twarzy znajomego na widok tej ceny wystarczyłby do wyleczenia z „piractwa” dziewięćdziesięciu procent jego wyznawców. Wnioski wyciągnijcie sami.

Z drugiej strony, prawdą jest, że graczy oszukuje się i wyciąga z nich pieniądze bez najmniejszych skrupów. Często jest to zupełnie bezkarnie, gdyż mechanizm działania pozostaje zgodny z prawem i wykorzystuje naszą naiwność. W wielu przypadkach bezkarność zapewnia producentom najprzeróżniejszych bubli brak odpowiedniej wiedzy u nabywców. Nie twierdzę zatem, że producenci oprogramowania postępują wobec nas uczciwie, ale na pewno ich postępowanie nie usprawiedliwia dokonywanej przez nas kradzieży.

Zrobieni w H... L2

Jako pierwszy przykład można podać, wspomnianie już kiedyś w NDSN, kupowanie sprzętu pod konkretną grę w sytuacji, gdy nie ma jej jeszcze na rynku. Nie będę zaczynał od przykładu Doom 3, mam bowiem do dyspozycji znacznie bardziej wyrazisty tytuł - Half-Life 2. Według zapowiedzi, w postaci Gordona Freemana mieliśmy się wcielić już podczas wakacji ubiegłego roku. Nagle przelożono premierę gry o dwa miesiące, by po tym czasie urządzić cyrk pod tytułem „Kradzież kodu źródłowego”. Dziś już chyba nikt nie ma wątpliwości, że w owym czasie HL2 był tylko bardziej zaawansowanym projektem, a jego twórcy robili z graczy idiotów.

Powodów może być wiele, dla nas najważniejszy jest akcent sprzętowy. Od dawna mówiono o optymalizowaniu gry pod kartę Radeon 9800Pro. Wiele dało się nabrać i nabyło ją już ponad rok temu. Karta ta kosztowała wówczas ponad 2000 zł. Dziś R9800Pro to wydatek około 1000 zł, HL2 jeszcze nie ma na półkach (tekst powstaje w końcu października) i nikt nie da gwarancji, że gdy wreszcie się pojawi, Radeon wystarczy do odpalenia gry w pełnych szczegółach i przyzwoitej rozdzielczości. Sytuacja ta sama, co z D3. Ten miał być optymalizowany pod GF3 i chociaż rzeczywiście da się na „trójce” w Doomie pograć, pełnię jego możliwości graficznych zobaczą tylko posiadacze GF 6800 i Radeonów X800. Wnioski z tych lekcji są proste: sprzęt pod daną grę kupujcie dopiero, gdy będzie ona dostępna na rynku. W przeciwnym przypadku producenci wyciągną z was pieniądze, w zamian dając jedynie nieprzyjemne uczucie swędzenia poniżej pleców.

Nie zapominajmy również o twórcach różnego rodzaju bubli niedziałających bez zainstalowania patchy lub zmiany procesora i karty graficznej. Jeśli informacje o tym nie były umieszczone w widocznym miejscu na pudełku gry, możemy żądać zwrotu poniesionych kosztów. Niestety mało kto zgodziłby się na to bez sądowego procesu, a większość ludzi za-

miast dochodzić praw, po prostu machnie na cały problem ręką. Z punktu widzenia pojedynczego gracza raczej nie warto walczyć o kilkadziesiąt złotych. I na tym właśnie zarabiają wydawcy niedopracowanych programów, gdyż dla nich liczy się suma sprzedanych kopii, a ta może być przecież ogromna. Ze strony gracza będzie to niewielki wydatek, ze strony producenta zysk liczony w milionach.

Jak leją wodę o chłodzeniu :)

Wśród graczy panuje dość powszechna opinia o wyższości chłodzenia wodnego nad tradycyjnym. Wykorzystują to producenci zestawów WC, oferując bardzo szeroki wachlarz tego typu urządzeń. Argumenty, jakie podaje się, by uzasadnić istnienie WC, są dwa: wyższa skuteczność chłodzenia i niższy poziom hałasu. To prawda, ale jedynie w odniesieniu do zestawów takich jak Zalman Reserator; kosztujących grubo powyżej 1000 zł. Kwota ta wydaje się zdecydowanie zbyt duża jak za system chłodzenia komputera (taniej można by kupić lodówkę!), ale z drugiej strony - kupowanie tańszych zestawów staje się, po rozważeniu wszystkich „za” i „przeciw”, pozbawione sensu.

Zacznijmy od dostępnych na naszym rynku zestawów **Water Cooler**. Cena od 130 do 190 zł wydaje się atrakcyjna, ale tak naprawdę **jedyną ich zaletą jest cicha praca**. Przestraszyć mogą już samym wyglądem – kubły z umieszczoną w środku pompką i wystającymi przezroczystymi przewodami. Do tego blok wodny procesora. Skuteczność zestawów nie jest wyższa niż przeciętnych tradycyjnych coolerów. Przewody nie są w żaden sposób zabezpieczone przed załamaniem. Chwila nieuwagi i z procesora zostanie jedynie wspomnienie. Również ich mocowanie do bloku wodnego wygląda bardzo niesolidnie. Zdarza się, że ta część zestawu zawodzi, a wówczas płyn wylewa się na płytę główną i po chwili komputer nadaje się tylko do wymiany. Należy też pamiętać, że przy standardowym zestawie nadal pozostaje problem hałasu wentylatorów karty graficznej i zasilacza.

Zupełnie inaczej wygląda kosztujący około 600 zł **Titan TWC-A04**. Zestaw wykonany solidnie, wyposażony w bloki wodne procesora i karty graficznej, a nawet dodatkową chłodnicę, możemy zamontować wewnątrz obudowy komputera. Zachwyt pryska po uruchomieniu – pracująca z maksymalną wydajnością pompka hałasuje znacznie bardziej niż większość zwykłych wentylatorów, zaś obniżenie jej obrotów powoduje spadek wydajności do poziomu zwykłego systemu chłodzenia.

Zestawem najdoskonalszym jest **Zalman Reserator**. Zupełnie bezgłośnie, niesamowicie solidny i skuteczny. Wprawdzie ponad półmetrowy odbiornik ciepła (!) należy ustawić na zewnątrz komputera, ale jego estetyczny wygląd z pewnością nie razi. Niestety brak bloku wodnego karty graficznej (można go dokupić za około 150 zł), ale za to temperatura procesora jest czasem nawet o kilkanaście stopni niższa niż w pozostałych zestawach. I tylko cena oscylująca w granicy 1300 zł zniechęca typowego gracza do jego zakupu.

Dmuchał na procesor

Gwoździem do trumny większości zestawów WC są najnowsze „tradycyjne” chłodzarki procesorów. Zaczne od opisywanego już w CDA **Thermalake Combo Cool Tower 112**. Wraz z bezgłośnie wentylatorem cena zestawu wyniesie wprawdzie około 300 zł, ale z pewnością nie ma procesora, który, nawet po podkręceniu, może się z tym zestawem przegrzać. Oczywiście 300 zł to dużo pieniędzy, ale wciąż tylko połowa ceny Titana A04 przy skuteczności porównywalnej z tymże na najwyższych obrotach.

Polecić można również coolery **Zalmana CNPS7000A-Cu (I -AICu)** kosztujące odpowiednio 215 i 160 zł. Niestety mimo że producent podaje, że możliwe jest ich stosowanie na wszystkich rodzajach procesorów, nie jest to do końca prawda. Otóż, Zalmany wymagają do montażu odpowiednich dziur wokół podstawki procesora na płycie głównej, a większość płyt pod Athlony ich nie posiada. Sama skuteczność stoi natomiast na bardzo wysokim poziomie i połączona jest z niewielkim hałasem.

Skuteczne są również coolery **Gigabyte**, ale niestety pracując na wyższych obrotach stają się dość głośne. Kupując zestawy tego producenta, należy uważać na cenę. Dostępny jest kilka podobnie wyglądających wersji: od PCU 21-FD za około 110 zł po kosztującego niemal 200 zł GH-PCU31-VH. Podczas spaceru po giełdzie elektronicznej zauważyłem, że korzystając z podobieństwa wielu cwaniaczków wystawia najtańszy model nawet za 190 zł. Przed kupnem lepiej dwa razy sprawdzić, niż później żałować.

Opisane dziś zestawy chłodzące to jedynie propozycje wybrane spośród ogromnej liczby modeli dostępnych na rynku. Musicie pamiętać, że kupno któregośkolwiek z nich ma sens jedynie przy podkręcaniu procesora lub chęci wyciszenia komputera. W innych przypadkach bez problemu wystarczy wentylator standardowo dołączony do procesora. Cena godnych polecenia zestawów (od około 200 zł) stawia jednak sens **overclockingu** pod wielkim znakiem zapytania. Przecież dokładając te pieniądze do ceny procesora możemy kupić układ o wydajności takiej jak tańszy układ po podkręceniu - a przy tym nie ponosimy żadnego ryzyka zwłaznanego z jego przegrzaniem. Jedynym wyjątkiem jest tutaj Barton 2500+, który po wyposażeniu w cooler za nieco ponad 100 zł może osiągnąć wydajność wyższą niż procesory nawet dwukrotnie od niego droższe!

Mam nadzieję, że dzisiejszy tekst pozwoli wam zaoszczędzić na zbędnych wydatkach i uchroni przed marketingowymi sztuczkami producentów oraz nieuczciwością sprzedawców. Do zobaczenia za miesiąc. (CDA)

XR

xpand rally



„(...)Grafika jak opadanie szczęki powodowała, tak robi to nadal
(...)Jedno jest pewne - na pełną wersję warto czekać!

CD-Action

- Zmiany pogody i pór dnia wraz z nowym, globalnym modelem oświetlenia i dynamicznymi cieniami tworzą niespotykany do tej pory efekt realizmu;
- Ponad 35 szczegółowych modeli samochodów rajdowych z ultra realistycznym systemem uszkodzeń oraz symulacją obrażeń kierowcy;
- Po raz pierwszy w pełni dynamiczne i interaktywne otoczenie tras dodatkowo odwzorowane z fotograficzną jakością;
- Rozbudowany tryb kariery z ponad 70 wyścigami w 5 zróżnicowanych krajozrazowo lokacjach w połączeniu z 800 częściami do tuningu samochodów to kilkadziesiąt godzin wspaniałej rozrywki;
- Bogaty tryb multiplayer, a w nim m.in.: Rajdy, Rally Cross, Free Style;
- Świetny model prowadzenia samochodu w dwóch trybach gry: Arcade i Simulation;
- Intuicyjny edytor pozwalający łatwo tworzyć własne trasy;
- Wymagający komputerowi przeciwnicy posiadający zróżnicowane umiejętności prowadzenia samochodu;
- Unikalne połączenie najlepszych cech prawdziwych rajdów i rally crossu; Trasy rajdowe o zróżnicowanych nawierzchniach i skali trudności;
- Rewelacyjne efekty graficzne od błota wylatującego spod kół, przez realistyczne przejazdy przez wodę na padającym śniegu skończywszy;



SŁAWEK BŁYSKAŁ | LEPIEJ, SZYBCIEJ, NIEZAWODNIEJ

JAK USPRAWNIĆ

Pojawiła się ostatnio moda na łątanie dzur: „pomarańczowi” na drogach uwijają się z ubytkami w nawierzchni, politycy wzywają do zaciskania pasa i polepszania kondycji państwowego budżetu, a nasze babcie z zafascynowaniem uzupełniają braki w znośzonej odzieży. Przyszła pora samemu wziąć się do roboty. Najwyższy czas wypowiedzieć wojnę niedoskonałościom internetowych aplikacji Microsoftu.

Po instalacji Windows zazwyczaj okazuje się, że na dysku mamy już cały pakiet o nazwie Internet Explorer - tkwiąc w błogim przekonaniu, że ma on wszystko to, co najlepsze, korzystamy z niego, nie wiedząc, jak bardzo się mylimy.

Istnieje na szczęście gros aplikacji, które wspomagają produkty Microsoftu i nadrabiają dystans dzielący je od konkurencji. Dzięki nim nasza przeglądarka stron WWW czy też klient poczty elektronicznej zyska opcje do tej pory dostępne tylko w alternatywnych programach innych firm. Działają one na zasadzie nakładek, co oznacza, że korzystają z mechanizmu programu macierzystego (Internet Explorera, Outlook Expressa itd.) i dodają jednocześnie od siebie szereg dodatkowych opcji.

Przeglądarka stron WWW

Internet Explorer, obok licznych wad (związanych głównie z bezpieczeństwem) ma jedną niewątpliwą zaletę - to właśnie z tą przeglądarką w pierwszej kolejności liczą się projektanci stron WWW. Jak pokazują statystyki, przeważająca część internautów wciąż darzy ją swoim zaufaniem. Pomijamy tu fakt, że bez pobrania odpowiednich poprawek ze strony www.microsoft.com bezpieczeństwo surfowania można nazwać fikcją, jest jednak szansa uczynić je o wiele wygodniejszym, a to za sprawą wcześniej wspomnianych programów.

INTERNETOWE APLIKACJE?

Ulepsz IE!

Podczas korzystania z Internet Explorera przyzwyczajiliśmy się otwierać niektóre linki w nowych okienkach. Przy przeglądaniu obszerniejszych witryn może się nagle okazać, że nasz systemowy pasek jest zapełniony do granic i wygodne przełączanie się pomiędzy aplikacjami jest niemożliwe. Programy, które są treścią tego artykułu, sprytnie rozwiązują ten problem poprzez dodanie do przeglądarki specjalnego paska, w którym nowe okienka widoczne będą jako kolejne zakładki. Ponadto możemy ustalić, że kliknięcie na linku środkowym przyciskiem myszy będzie skutkowało otwarciem strony docelowej w nowej zakładce. W ten sposób podczas przeglądania obszernego serwisu informacyjnego możemy bez obaw kliknąć wszystkie interesujące nas odnośniki. Będą się one otwierać w nowych zakładkach „w tle” i kiedy skończymy wybierać interesujące nas wiadomości, te będą już tam czekały gotowe do przeczytania.

Gestykuluj myszą!

Mimo że na naszej myszce mamy zwykle tylko 3 przyciski, za ich pomocą możemy wykonać znacznie więcej czynności. Pomogą nam w tym „gesty myszy”. Do każdej sekwencji kliknięć możemy przypisać jedno z wielu zadań. Trzeba przyznać, że to coś dla szczególnie leniwych. :)

Zabij reklamy!

Chyba każdego z nas denerwują otwierające się okienka z reklamami (pop-upy). Teraz będziemy

się mogli od nich uwolnić, definiując konkretne reguły ich blokowania. Reklamy docierają też do nas inną drogą - poprzez flashowe animacje, zajmujące niekiedy nawet cały ekran. Nakładki na Internet Explorera w prosty sposób umożliwiają regulowanie tego, co ma być wyświetlane podczas przeglądania stron WWW (obrazy, filmy, dźwięki, skrypty, aplety Java, elementy ActiveX, animacje Flash).

Prostsze wyszukiwanie

Innym dodatkiem, który zasługuje na uwagę, jest uproszczenie korzystania z wybranej wyszukiwarki. Wystarczy wpisać wybrane słowa kluczowe w polu, w którym zawsze podajemy adresy stron WWW, a przeglądarka sama zadba, aby przekazać je w odpowiednie miejsce i wyświetlić rezultat poszukiwań. W tym samym polu możemy też wpisać wcześniej zdefiniowane aliasy. Dzięki nim do naszego ulubionego serwisu dostaniemy się po wpisaniu, zamiast pełnego adresu, krótkiego wybranego przez nas słowa.

Jeśli mamy już dość ciągłego wypełniania tych samych formularzy, możemy nakazać programowi, aby robił to za nas według raz określonego wzoru.

Długo by wymieniał wszystkie przydatne rozszerzenia, jakie dostajemy do dyspozycji - bo jest ich całe spektrum. Pora wspomnieć o samych programach oferujących te dobrodziejstwa. Większość tych aplikacji jest do siebie bliźniaczo podobna, tak więc wybór konkretnej z nich pozostawiam waszej intuicji. :)

NAKŁADKI

Maxthon (dawniej Myle2)

<http://www.maxthon.com/>
Po polsku: tak

Solidnie wykonana aplikacja, która zdołała mnie przekonać do siebie na tyle, że to właśnie ona na co dzień gości na moim dysku. Jest to w pełni plastyczna i profesjonalnie wykonana przeglądarka, uzupełniająca wszystkie braki w podstawowej wersji Internet Explorera.



Avant Browser

<http://www.avantbrowser.com/>
Po polsku: tak

Przeglądarka jak najbardziej godna polecenia. Ma wszystkie najważniejsze funkcje oraz spore możliwości konfiguracji i dopasowania jej do własnych wymagań. Śmiało można ją nazwać równorzędnym konkurentem dla Maxthona.

Advanced Browser

<http://www.advancedbrowser.com/>
Po polsku: nie

Kiedy się porównuje interfejs tej przeglądarki oraz wcześniej opisanego Avant Browsera, można mieć wrażenie, że różnią się one od siebie jedynie nazwą. Nasuwa się pytanie, kto i od kogo zgapiał. Rozwiązanie tej zagadki może być bardzo trudne. :)

Slim Browser

<http://www.flashpeak.com/sbrowser/>
Po polsku: tak

Slim Browser ma kilka ciekawych opcji wyróżniających go z tłumu, na przykład wbudowany edytor: VBScript/Jscript/HTML/Text czy też przeglądarkę newsów w systemie RSS. Szczególnie ciekawie prezentuje się to drugie rozszerzenie, o czym szeroko można poczytać na stronie producenta.

Crazy Browser

<http://www.crazybrowser.com/>
Po polsku: tak

Zakres możliwości tej aplikacji wygląda jak odbity przez kalkę produktów konkurencji. Może ona stanowić dobrą dla nich alternatywę.

Świat należy do Ciebie!

Wejdź w świat Internetu - z nowymi routerami ADSL firmy D-Link



DSL-G604T

- Bezprzewodowy router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Punkt dostępowy 11/22/54 Mb/s (IEEE 802.11g, b+, b)
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników
- Wymierna antena (złącze RP-SMA)

DSL-504T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Zintegrowany 4-portowy przełącznik 10/100 Mb/s do połączenia komputerów w sieci Ethernet LAN
- Możliwe bezproblemowe podłączenie dalszych przełączników lub koncentratorów (wszystkie porty obsługują funkcję Auto-Uplink)
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników

DSL-502T

- Router ADSL Annex A z wbudowanym modemem
- Port Fast Ethernet 10/100 Mb/s oraz port USB do połączenia z komputerem PC lub laptopem.
- Prawdziwy Plug & Play - instalacja bez sterowników



Communication by D-Link. D-Link oferuje szeroką paletę routerów internetowych, doskonale dopasowanych do indywidualnych potrzeb. Zarówno dla pojedynczych stacji roboczych, istniejących sieci LAN, jak również dla sieci bezprzewodowych - u nas znajdziesz zawsze pasujący sprzęt. Oczywiście nasze produkty spełniają wszelkie normy (G.dmt, G.lite, G.hs).

Dodatkową funkcją jest możliwość aktualizacji routerów, np. obsługi przyszłych standardów ADSL (ADSL2, ADSL2+), poprzez uaktualnienie oprogramowania sprzętowego (firmware). Dzięki temu nasze routery są zawsze na czasie.

Więcej informacji na stronie: www.dlink.pl

Komputronik.pl



KLIENT POCZTY ELEKTRONICZNEJ

Mało wymagający internauci są w pełni zadowoleni z tego, co oferuje im Outlook Express. Jeśli jednak przyjrzeć mu się dokładniej, można zauważyć wyraźne luki znacznie ograniczające wpływ użytkownika na wygląd jego poczty. Wyliczanie można rozpocząć od sposobu cytowania wiadomości, na które odpowiadamy. Mowa tu przede wszystkim o wklejanych do treści e-maila nagłówkach (od, do, data, temat itd.). Outlook Express w żaden sposób nie pozwala na ustalenie własnego wzoru, jak ten element poczty miałby wyglądać.

Idźmy dalej. Dzięki nieporadności programistów z Microsoftu nasz ulubiony klient poczty wciąż zasypuje grupy dyskusyjne postami z błędnie zapisanym delimitery (oddzielającym treść wiadomości od sygnaturki). Outlook Express nie pozwala też na wstawianie do naszej poczty sygnaturki wybranej losowo spośród wcześniej zdefiniowanych.

Na pewno zdarzyło się wam podczas czytania wiadomości z wielopoziomymi cytatami pogubić w tym gąszczu znaczków i stracić orientację, kto, co napisał. Znakomitym rozwiązaniem tego

problemu jest kolorowanie każdego poziomu w inny sposób.

Zwolennicy graficznych emotikonów mogą mieć za złe Outlookowi, że nie zastępuje ich tekstowych odpowiedników małymi obrazkami. To już jednak kwestia gustu.

Wszystkie te usterki można w bardzo prosty sposób zlikwidować. Wystarczy zainstalować właściwy program, który będzie działał w postaci nakładki na Outlook Expressa. Radziłbym też od razu odwiedzić stronę Microsoftu, aby pobrać pliki łatające luki w bezpieczeństwie, których w tym przypadku nie brak.

OE-QuoteFix

<http://home.in.tum.de/~jain/software/oe-quotefix/>

Po polsku: tak

OE-QuoteFix nie może niestety pochwalić się tak bogatym garniturem opcji jak opisywany poprzednik, lecz w odróżnieniu od niego ma kolekcję graficznych emotikonów, które bez przeszkód mogą zastąpić ich odpowiedniki w tekście.



OE PowerTool

<http://www.it-faq.pl/>

Po polsku: tak

Program ten usadawia się pomiędzy Outlookiem a serwerem poczty elektronicznej i umożliwia w ten sposób dodawanie do naszych listów sygnaturki (również losowej) z poprawnie zakodowanym delimitery oraz własnych nagłówków. Oprócz wcześniej opisanych udogodnień OE PowerTool pozwala również nieco zmienić kolorystykę Outlooka, zminimalizować go do małej ikonki w pasku zadań czy też ustalić stałą ścieżkę do katalogu, w którym będziemy chcieli zapisywać otrzymane załączniki.

MENEDŻER POBIERANIA PLIKÓW

Zawsze, gdy próbujemy pobrać z Internetu plik, napotykamy na dobrze znane nam okienko z pytaniem, czy chcemy zapisać go na dysku, czy też może tylko otworzyć. Jakiegokolwiek wyboru nie dokonamy, najpierw będziemy musieli przejść przez żmudny proces pobierania bajt po bajcie. O ile w przypadku małych plików nie ma większych problemów, schody zaczynają się już przy tych zajmujących kilka MB. Wolne i niestabilne serwery nie należą wcale do rzadkości, a sytuacje, gdy na kilka sekund przed końcem pobierania w dziwnych okolicznościach tracimy połączenie, istnieją naprawdę. Po takim wypadku próba ponownego ściągnięcia pliku musi się zacząć od nowa. Musi? Nie, wcale nie musi. W Internecie dostępnych jest gros menedżerów pobierania plików, które znacznie usprawniają tę czynność.

Podstawową funkcją, jaką zyskamy, będzie możliwość zatrzymania i wznowienia transferu w dowolnym momencie. Również gdy przerwanie pobierania nastąpi ze strony serwera, będziemy mogli wznowić je bez utraty już ściągniętych danych.

Niektóre z wcześniej opisanych programów wspomagających przeglądarkę stron WWW

ułatwiają dokonywanie wyboru w czasie surfowania - czy dany plik chcemy pobrać tradycyjnym sposobem, czy przy pomocy menedżera. Ten pierwszy sposób mimo wszystko też jeszcze czasami bywa przydatny. Większość menedżerów ma także mechanizmy zwiększające transfer pobierania plików.

FlashGet

<http://www.amazsoft.com/>

Fresh Download

<http://www.freshdevices.com/>

Free Download Manager

<http://www.freedownloadmanager.org/>

Go!Zilla

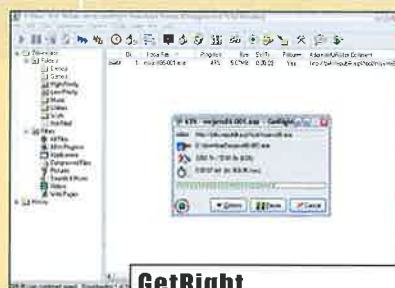
<http://www.gozilla.com/>

Download Accelerator Plus

<http://www.downloadaccelerator.com/>

Download Express

<http://www.metaproducts.com/>



GetRight

<http://www.getright.com/>

ERRATA DO „W POWODZI SKRZYNEK”

Miesiąc temu w moim tekście o bezpłatnych kontach pocztowych pojawiły się dane, które w momencie pojawienia się CDA w kioskach były już (nie z mej winy) nieaktualne.

Wirtualna Polska teraz oferuje bezpłatnie skrzynkę o pojemności 256 MB, z limitem na jednorazową przesyłkę wynoszącym 10 MB.

Onet.pl zaś ma jeszcze ciekawszą ofertę. Na stałe oferuje 250 MB na skrzynkę, ale można ją sobie - gdy potrzeba - powiększyć do gigabajta. Co prawda, tylko na tydzień, ale po upływie tego czasu i wykasowaniu e-maili przekraczających 250 MB można ten zabieg powtórzyć. Limit na przesyłki wynosi, tak samo jak w WP, 10 MB.

Qn'ik



Mamy już w Polsce polatane drogi, ludzie noszą wzbogacone latami ubrania, laciute jest nawet samo mleko. Do tego wciąż dochodzą kolejne produkty Microsoftu, wymagające regularnej reperacji. Niewiele wskazuje na to, aby ten stan

miał się w najbliższej przyszłości zmienić. Chyba warto przyzwyczaić się do programów konkurencji, które niejednokrotnie biją na głowę te dołączane nam wraz z Windows. I do tego też was zachęcam.

Plebiscyt Auto-Moto Lider 2004

NAGRODA GŁÓWNA

Mercedes A 150 Avantgarde z automatyczną klimatyzacją Thermotronic i 18-calowymi felgami AMG

Weź udział w plebiscycie i wybierz najlepszych z najlepszych w świecie motoryzacji.

**To TY decydujesz
kto zostanie
zwycięzcą!**



SMS 7164

Ponadto do wygrania:

- 3 radioodtwarzacze Clarion
- 10 wysokociśnieniowych urządzeń myjących Karcher
- 25 zestawów kosmetyków K2
- 25 zestawów kosmetyków Shell



**Szczegóły
w najnowszym
Auto-Moto**

A Premiera motoryzacyjna 2004

 Audi A6 SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A1	 BMW serii 1 SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A2	 Chevrolet Lacetti hatchback SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A3	 Chrysler 300C SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A4	 Citroen C4 SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A5	 Fiat Multipla SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A6	 Ford Focus SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A7
 Honda FR-V SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A8	 Kia Cerato SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A9	 Mercedes CLS SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A10	 Mercedes Klasy A SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A11	 Mitsubishi Colt SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A12	 Nissan 350Z SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A13	 Opel Astra III SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A14
 Peugeot 407 SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A15	 Renault Modus SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A16	 Skoda Octavia II SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A17	 Volvo S40 SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A18	 Volvo V50 SMS numer 7164 Treść: AM.PLEBISCYT.A12	Głosujemy w plebiscycie za pomocą telefonów komórkowych, wysyłając pod numer 7164 SMS o przykładowej treści: AM.Plebiscyt.AXX, gdzie „A” oznacza kategorię – „Premiera motoryzacyjna”, a „XX” to numer kandydata. Pozostałe kategorie znajdziesz w najnowszym numerze Auto-Moto. Cena jednego SMS-a wynosi 1 zł netto (1,22 zł brutto).	

- IDEAZON ZBOARD DOOM 3
- GIGABYTE GV-NX66T128D
- EIZO COLOREDGE CG220
- ARDATA 100GB
- CHIEFTEC LBX-02B BLACK/SILVER 360W

- I-TRIGUE 3400
- LED BINARY WATCH
- EPSON EMP-821
- PENTAFLASH HISPEED
- CANON PIXMA

GRUDZIEŃ 2004



PCI-Express

Gigabyte Technology ogłasza premierę nowych akceleratorów graficznych GV-NX66T128D, GV-NX66S56vD i GV-NX66I28D. Zostały one wyprodukowane w procesie 0,11 mikrona i bazują na złączu PCI-Express. Karty wyposażono w najnowszy układ graficzny GeForce 6600, z bezpośrednim złączem PCI-Express (nie korzystającym z układów konwertujących). Pamięć GDDR III 128 MB (GV-NX66T128vD), 128-bitowa szyna pamięci i pasjonujące gry w komplecie decydują o tym, że seria GV-NX66 to naprawdę duża dawka szybkości i wydajności po przystępnej cenie.

www.gigabyte.pl



Kolorowa krawędź

Na targach Photokina 2004 firma EIZO zaprezentowała nowy model monitora graficznego LCD. Należący do serii ColorEdge CG220 wyróżnia się świetnymi parametrami użytkowymi. W odróżnieniu od klasycznych monitorów, pracujących w przestrzeni barw sRGB, CG220 charakteryzuje się zdolnością do pracy w pełnej palecie barw AdobeRGB. Nowy model monitora EIZO przeznaczony jest przede wszystkim do zaawansowanych zastosowań graficznych – obróbki i retuszu fotografii, składzie publikacji itp. Monitor o przekątnej ekranu 22,2" pracuje w naturalnej rozdzielczości 1920 x 1200, a proporcje obrazu wynoszą 16:10. Umożliwia to wyświetlanie obok siebie dwóch stron A4 naturalnej wielkości oraz pozostawia wystarczająco dużo miejsca na rozmieszczenie palet narzędziowych wykorzystywanego oprogramowania edycyjnego.

www.eizo.pl
www.alstor.com.pl



Kieszonkowe 100 GB

Przenośne dyski Ardata o pojemności 100 GB to najnowsza propozycja skierowana na rynek pamięci masowych. Ich solidna konstrukcja, wydajność, ciekawe wzornictwo i małe gabaryty sprawiają, że jest to narzędzie dla osób często potrzebujących przenosić duże ilości danych. Rodzina przenośnych dysków Ardata obejmuje napędy o pojemnościach od 40 do 100 GB. Solidna aluminiowa obudowa chroni dysk przed uszkodzeniem, np. podczas transportu, zapewnia również skuteczne odprowadzanie wydzielanego podczas pracy ciepła. Małe wymiary i waga minimalnie zwiększająca 200 g sprawiają, że dysk bez problemów można wygodnie przenosić w kieszeni marynarki.

www.alstor.com.pl

DOOM-owa klawiatura

Firma Ideazon z Kanady jest producentem specyficznych klawiatur komputerowych. Ich podstawą jest baza, która posiada bardzo równomiernie rozłożone konektory klawiszowe. Dopiero na nie instaluje się dopasowane do własnych upodobań moduły. Standardowy zestaw jest podstawą, lecz nic nie stoi na przeszkodzie, by dokupić odpowiednio zmodyfikowane. Najpopularniejsze są te przeznaczone do gier DOOM 3, Chaser, Devastation, Soldier, Delta Force: Black Hawk Down, New World Order, Unreal Tournament, Grand Theft Auto Vice City, Call of Duty, Battlefield Vietnam, Far Cry, Counter-Strike – Condition Zero, Battlefield 1942, Star Wars Jedi Knight – Jedi Academy. Kolejne są w przygotowaniu.

www.zboard.com



Chiefteki się obudowują

Firma AB informuje o pojawieniu się w sprzedaży dwóch nowych obudów komputerowych tej marki, które zastąpią dostępne do tej pory obudowy Chieftec BX-02B oraz Chieftec BX-01. Nowe modele: Chieftec LBX-02B Black/Silver 360 W i Chieftec LBX-01 Black 360 W są w wersji long mediumtower o wymiarach: 540 x 205 x 524 mm. Mają 4 miejsca montażowe 5,25" i 8 miejsc montażowych 3,5" (w tym 6 ukrytych). Na przednim panelu: 2 porty USB, port IEEE 1394 Firewire, port audio oraz filtr powietrza. Wyposażone są w zasilacz 360 W P4. Dostępne w kolorach srebrno-czarnym (LBX-02B) i czarnym (LBX-01). Sugerowane ceny detaliczne urządzeń to 460 zł (LBX-01) i 474 zł (LBX-02B).

www.ab.pl



SHORTY

Kociak z PANRAM-u!

Cat BAR to sympatycznie wyglądający „pendrajw”. Od razu zwraca uwagę niezwykle kształtem. To po prostu... kotek! Jednak jak przystało na prawdziwego drapieżnika, w miłym, acz niewielkim, "ciele" tego stworzenia drzemą potężne możliwości. Gwarantuje je moduł pamięci flash produkcji Samsung Semiconductors, w wariantach pojemności 128 MB, 256 MB lub 512 MB. Cat BAR-a od razu widać na tle innych, monottonnych „palco-podobnych” urządzeń. Na pewno spodoba się kobietom, ale zapewne niejednemu „macho” z przyjemnością przygarnie tego kotka. Do wyboru są cztery wersje kolorystyczne Cat BAR-a: typowy „dachowiec”, czarny kot, biały kot i żółty w brązowe paski. Cat BAR objęty jest w Polsce pełną dwuletnią gwarancją producenta.

www.panram.com.pl
www.panram.com.tw



PentaFlash

Firma MMV uzupełniła ofertę (po tym, jak wprowadziła kilka modeli cyfrowych aparatów fotograficznych) o karty pamięci Secure Digital. Karty z serii PENTAFLASH charakteryzują się wysokimi prędkościami zapisu danych (do 10 MB/s), co jest szczególnie istotne w przypadku zapisywania zdjęć w aparacie cyfrowym. Seria PENTAFLASH HiSpeed Pro składa się z kart o pojemnościach od 128 MB do 1 GB. Nie bez znaczenia jest również fakt, że karty PENTAFLASH HiSpeed Pro oferowane będą po wyjątkowo atrakcyjnych cenach: 128 MB – 95 zł, 256 MB – 160 zł, 512 MB – 330 zł, 1 GB – 650 zł. Karty pamięci PENTAGRAM objęte są 5-letnią gwarancją w systemie opieki i wsparcia S.O.S., z bezpłatnym serwisem Door To Door.

www.pentagram.pl



Projekcja

Dzięki jasności 2600 ANSI lumenów projektor XGA Epson EMP-821 jest niezłym urządzeniem do prowadzenia prezentacji w klasach szkolnych, salach konferencyjnych i salach seminarijnych. Jako następca cieszącego się uznaniem projektora Epson EMP-820 nowy model charaktery-



I-Trigujące głośniki

Firma Creative poinformowała o wprowadzeniu nowego zestawu głośnikowego 2.1 I-Trigue 3400, wyznaczającego nowy kierunek w stylistyce głośników biurkowych. Dwa wolnostojące głośniki satelitarne wyróżniają się finezyjnymi, zaokrąglonymi kształtami, które podkreślają błyszczący czarny kolor obudowy i srebrne, połyskujące brzozy membran. To propozycja dla użytkowników, którzy chcą unowocześnić wygląd własnego miejsca pracy i odpoczynku. Łączą one oryginalny wygląd i świetną jakość dźwięku każdego rodzaju muzyki. Głośniki satelitarne wyposażone są łącznie w sześć tytanowych mikro-membran, gwarantujących doskonałą jakość tonów średnich i wysokich. Głośnik niskotonowy z membraną o dużym skoku zapewnia głębokie, szczegółowe basy. Głośniki I-Trigue 3400 dostępne są w cenie 429 zł brutto.

www.pl.europe.creative.com

Binarny zegarek

Jeśli maniak komputerowy chce zabłysnąć - to co musi zrobić? Kupić zegarek, który za pomocą kolorowych diod podaje czas w formacie binarnym. Tego typu konstrukcje można już nabyć w kilku odmianach.

cdaction.pl/?x=37



Myszka w multimedia

Firma Logitech przedstawiła na niedawnej konferencji między innymi bezprzewodową mysz optyczną Logitech MediaPlay Cordless Mouse. Ten innowacyjny produkt został stworzony dla rosnącej grupy ludzi słuchających muzyki oraz oglądających wideo na komputerach PC. Dzięki zasięgowi zwiększonemu do ponad 3 metrów oraz nowoczesnej sylwetce wyrób spełnia oczekiwania dzisiejszych użytkowników pecetów, którzy wykorzystują go do pracy i zabawy. Odpowiednio zaprojektowana pozwala na wygodną obsługę jako mysz komputerowa - dłoń na korpusie, lub jako zdalny pilot - korpus w dłoni. Gdy jest używana jako pilot, rolka przewijania służy jako centrum nawigacji: używając kciuka, można się poruszać w menu i wybierać np. fotografie, pliki muzyczne i pliki wideo. Ta jedyna w swoim rodzaju mysz zawiera 10 zintegrowanych, podświetlanych przycisków - Play, Pause, Forward, Back oraz Volume - umożliwiających łatwy dostęp i intuicyjną obsługę popularnych programów multimedialnych. Sugerowana cena detaliczna to 231 zł.

www.logitech-sklep.pl



Yo Trip

Lada dzień w sklepach powinny pojawić się odtwarzacze Yo Trip firmy Manta. Cena pojedynczego egzemplarza nie powinna przekroczyć 300 złotych.

www.manta.com.pl

SHORTY

zuje się niemal bezgłośnie wentylacją (do 30 dB) i wyświetla dobry obraz nawet wówczas, gdy pomieszczenie nie może być zaciemnione. Automatyka korekta zniekształceń trapezowych i wydajny zoom 1,6 x umożliwiają elastyczny wybór miejsca na ustawienie projektora. Jego najważniejsze cechy to łatwa obsługa, bogaty zestaw funkcji pomocy i niskie koszty eksploatacji. Kolejne to lampka projekcyjna o dużej trwałości, rzędu 3000 godzin oraz, co w końcu może nawet najważniejsze: podobnie jak wszystkie inne projektory firmy Epson, tak i model Epson EMP-821 wykorzystuje sprawdzoną technologię Epson LCD Advanced Imaging Technology. Nowe urządzenie dla szkół i firm jest dostępne w sklepach od września. Jego cena wynosi 17 318 zł.

www.epson.pl



ZEN - nie tylko muzyka

Zen Portable Media Center, najbardziej zaawansowany z całej rodziny produktów Creative Zen, wyposażony jest w 9,6-centymetrowy wyświetlacz LCD, umożliwiający przeglądanie dziesiątek tysięcy cyfrowych zdjęć lub oglądanie filmów. 20 GB pojemności dysku wystarczy, aby zapisać na nim nawet do 85 godzin filmów lub 9 tysięcy utworów muzycznych. Wymienna ładowalna bateria pozwala na odtwarzanie 7 godzin filmów lub 22 godzin muzyki. Zgodność z formatami WMA i MP3 umożliwia korzystanie z wielu popularnych serwisów udostępniających pliki muzyczne. Odtwarzacz będzie dostępny na rynku w cenie 515 USD + VAT.

www.pl.europe.creative.com

COMB(O)inacja

Firma ASRock wprowadziła do oferty nowe płyty główne zaprojektowane pod procesory AMD. ASRock K8 ComboZ to płyta główna formatu ATX, która ma dwa różne sockety - 754 i 939 - umożliwiające zastosowanie jednego procesora: AMD 64-bit Athlon 64/Athlon 64FX lub 32-bit Sempron. Obsługuje ona pamięci DDR, maksymalnie 2 GB. Ma zintegrowaną kartę muzyczną (Realtek 8507.1 channel AC'97) oraz sieciową (Realtek RTL8201 10/100 Ethernet LAN). Złącza: 1 x AGP8X/4X, 3 x PCI, 2 x Serial ATA 1,5Gb/s, 2 x ATA 133/100/66. Porty: 4 x USB 2.0 na tylnym panelu, 2 x USB 2.0 do wyprowadzenia z płyty, 1 szeregowy, 1 równoległy, 1 x PS2 klawiatura, 1 x PS2 myszka. Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 370 zł.

www.asrock.com.tw

www.ab.pl

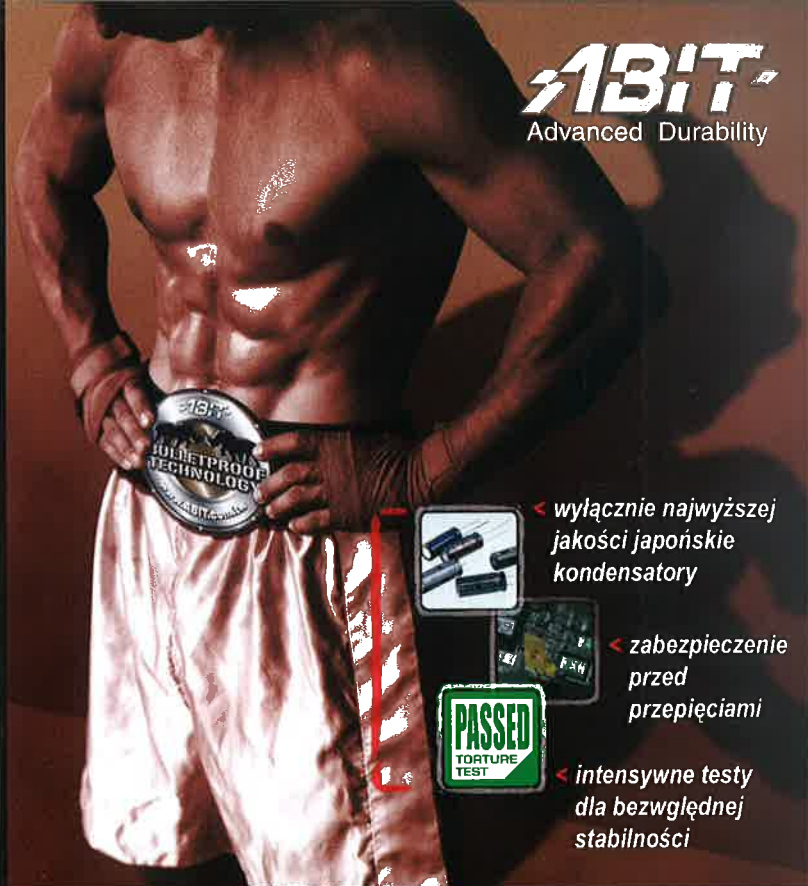


Pixma

Firma Canon i dystrybutor AB poszerzyły ofertę o nową serię drukarek domowych o wspólnej nazwie Pixma. Urządzenia z serii Pixma wyposażone są w głowice drukujące FINE (Full-Photolithography Inkjet Nozzle Engineering), które generując mieniącą 2-pikolitrową kroplę, zapewniają jakość wydruków porównywalną z odbitkami z laboratoriów fotograficznych. Pixmy różnią się między sobą szybkością druku, mają też różną liczbę podajników na papier, a model IP4000 również przystawkę do wykonywania nadruków na płytach CD i DVD. Pixmy IP1500 i IP2000 - mają po dwa wkłady drukujące, a Pixmy IP3000 oraz IP4000 - cztery.

www.canon.pl
www.ab.pl

ABIT
Advanced Durability



wyłącznie najwyższej jakości japońskie kondensatory

zabezpieczenie przed przepięciami

intensywne testy dla bezwzględnej stabilności



AA8-3rd Eye

- współpraca z CPU Intel® Pentium® 4 LGA775 (Prescott) z szyną FSB 800 MHz
- chipset Intel 925X/ICH6R
- pamięć DDR2 533/400, 4 gniazda DIMM
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 x PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- gigabitowa sieć LAN, dźwięk 7.1 HD
- z cyfrowym wejściem/wyjściem S/PDIF
- USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™, ABIT Guru Clock™

AG8-3rd Eye

- współpraca z CPU Intel® Pentium® 4 LGA775 (Prescott) z szyną FSB 800/533 MHz
- chipset Intel 915P/ICH6R
- pamięć DDR 400/333, 4 gniazda DIMM
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 x PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 1 x Ultra ATA 100/66/33
- gigabitowa sieć LAN, dźwięk 5.1
- z cyfrowym wejściem/wyjściem S/PDIF
- USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™, ABIT Guru Clock™

AX8-3rd Eye

- współpraca z CPU AMD® Athlon™ 64/Athlon™ 64 FX w wersji Socket 939
- HyperTransport™, szyna systemowa 2 GHz
- chipset VIA® K8T890/VT8237
- pamięć DDR 400/333, 4 gniazda DIMM
- 1 x PCI Express x16, 3 x PCI Express x1, 2 x PCI
- 4 x SATA 150 RAID, 3 x Ultra ATA/133
- gigabitowa sieć LAN, dźwięk 5.1
- z cyfrowym wejściem/wyjściem S/PDIF
- USB 2.0, IEEE 1394
- ABIT µGuru™, ABIT Guru Clock™



► CENA: 499 zł
 ► DOSTARCZYŁ: Proabit, ul. Miedziana 11,
 00-958 Warszawa, tel. (0 22) 654 76 66
 ► WWW.BELLWOOD.PL

► DANE TECHNICZNE
 PROGRESSIVE SCAN: tak
 MENU OSD: tak (dostępne m.in. w języku polskim)
 PILOT: w komplecie (na dwie baterie AAA)
 PRZEWODY: zasilający oraz Cinch

DODATKOWE: możliwość wgrywania nowego oprogramowania
 INNE: powiększanie, przewijanie w obie strony, szybkie wybieranie
 ZABEZPIECZENIE REGIONALNE: odtwarza wszystkie regiony

DEKODERY: AC3 Dolby Digital 5.1, MPEG-2, MPEG-4 (DivX, Xvid i inne)
 OBSŁUGIWANE FORMATY
 NAPISÓW DIVX: TMPlayer, MicroDVD, SRT, MPL2
 WYJŚCIA VIDEO: Composite, S-Video.

WYJŚCIA AUDIO: cyfrowe elektryczne i optyczne, 5.1 analogowe, stereo
 EUROZŁĄCZE (SCART): tak
 FORMAT OBRAZU: 4:3, 16:9
 WYMIARY: 430 x 55 x 260 mm
 WAGA: 4,2 kg

MACIEJ LEWCZUK | DIVIXOWA REWELACJA...



Wyróżnienie za dobrą obsługę większości mediów (filmy, muzyka, zdjęcia), a także za poprawne wyświetlanie DivX wraz z polskimi napisami.



Bellwood BW-301

Niemal równo rok temu, w numerze 11/2003, opisywaliśmy odtwarzacz DVD, który był w stanie wyświetlać filmy w formacie DivX. Niestety, nie każdy format (DivX, Xvid itp.) można było zobaczyć na ekranie i - niestety - nie można było cieszyć się polskimi napisami do nich.

Minął rok i w moje ręce dostał się Bellwood BW-301, który robi to, co poprzednik, ale to nie wszystko, bo potrafi znacznie więcej. Głównym jego atutem nie jest lepiej dopracowany pilot (wygodniejsze trzymanie i obsługa funkcji) ani też efektowna srebrzona szybka wyświetlacza i całego przedniego panelu (daje to bardzo ładny efekt - wyświetlacz staje się widoczny dopiero po włączeniu zasilania). Najważniejszą cechą nie jest też to, że odtwarza filmy z DVD, VideoCD oraz muzykę z plików MP3 czy obrazki z płyty.

Najciekawszą informacją jest to, że BW-301 radzi sobie z większością filmów wykonanych przy użyciu kodeków DivX, Xvid oraz ich pochodnych, starszych i

nowszych (od 3.0 do 5.2) - z wyjątkiem tych, w których użyto technologii Quarter Pixel (lepsza kompresja przy sporo większych nakładach obliczeniowych, niemal nie wykorzystywana).

Powyższa informacja jest bardzo ważna, lecz najważniejsza to fakt, że Bellwood BW-301 bez żadnego problemu wyświetla polskie napisy (przy filmach DivX) we wszystkich przetestowanych przez nas formatach: **TMPlayer, MicroDVD, SRT, MPL2**. Urządzenie pozwala na regulację wysokości wyświetlania napisów w dwóch zakresach (Niżej lub Wyżej), co jest o tyle istotne, że można je dopasować do formatu filmu. Co więcej, urządzenie zmniejsza wielkość czcionki,

gdy okaże się, że dialog nie zmieściłby się na ekranie.

Dzięki temu niemal wszystkie filmy krążące wśród znajomych będzie można komfortowo oglądać nie tylko na ekranie komputera lub podłączonego doń telewizora. Jest to o tyle istotne, że nie trzeba będzie włączać całej maszynery, pochłaniającej ogromne ilości energii (odtwarzacz pobiera jedynie do 20 W) i niejednokrotnie powodującej przeszkadzający szum (wentylatory w obudowie).

Dość intuicyjne polskojęzyczne menu podzielono na części dotyczące dźwięku, obrazu, a także obsługi innych funkcji odtwarzacza. Polskojęzyczna instrukcja

obsługi pozwala na dość szybkie opanowanie nawet tych bardziej zaawansowanych opcji w menu, a także poznanie możliwości urządzenia.

Obraz na telewizorze niejednokrotnie był lepszy niż na ekranie komputera, a to dzięki zaimplementowanym takim technologiom jak Progressive Scan (zmniejszenie migotania obrazu, wierniejsze wyświetlanie kolorów). Co ciekawe, na ekranie telewizora część dobrze widocznych na monitorze szkodliwych „tuszowanych”, dzięki czemu nawet mocno skompresowane filmy (artefakty takie jak bloki i rejonu w tym samym kolorze, bez przejść tonalnych) dają się w miarę komfortowo obejrzeć.

Jeśli szukacie względnie niedrogo odtwarzacza stacjonarnego, który zapewni obsługę nie tylko DVD i CD-Audio, ale także DivX i Xvid z wyświetlaniem polskich napisów w popularnych formatach, to myślę, że Bellwood BW-301 będzie bardzo dobrym wyborem. **[CDA]**



Pracuj lub oglądaj



PRODUKT
CHIP
Wybór Czytelników
ROKU 2003

HD772V 17"

Kontrast	450:1
Jasność	350 cd/m ²
Czas reakcji	16 ms
Kąty widzenia	170/170°
Głośniki stereofoniczne	2 x 2,5W

Monitory MAG HD572V i HD772V to nie tylko panele LCD, potrafią bowiem pracować jako autonomiczne, niezależne od komputera telewizory. Mnogość wyjść i wejść audio/video to dowolność konfiguracji tych LCD-TV z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem DVD lub magnetowidem (S-Video, Composite Video, Line in/out, Audio in, D-Sub15 oraz DVI).

Model **HD772V** jest dodatkowo chroniony przez AREC2 MAGIC FILTER  – sześciowarstwowy filtr szklany opatentowany przez firmę MAG innovision.

www.magi.com.pl

MAG
INNOVISION

**Autoryzowane
Salony
Sprzedaży
MAG innovision**

CZĘSTOCHOWA ENTERPRISE, ul. Wały Dzwernickiego 11 paw. 17 i 18, (34) 365 23 07;
GLIWICE KOMPOL Computer Systems, ul. Pszczyńska 56, (32) 238-82-29;
KATOWICE CEI Robert Konarzewski, Pl. Grunwaldzki 8-10/45, (32) 782 64 64;
KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54;
KRAKÓW INFO-COM, ul. Nowowiejska 1/5, (12) 633 14 18;
KRAKÓW POWER, ul. Batoiego 4, (12) 632 96 77 (79);
LEGNICA ALEX STEFANOWSCY S.J., ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01;
ŁÓDŹ BP SYSTEMY, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;
ŁÓDŹ INFO-GLOBE COMPUTER, ul. Piotrkowska 135, (42) 633 66 66;

NOWY TARG AND COMPUTERS, ul. Kazimierza Wielkiego 16, (18) 264 62 24;
RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 22, (17) 853 51 63, 853 26 27;
RZESZÓW OPTTEAM SA, ul. Lisa-Kuli 3, (17) 852 01 35, 853 28 77, (800) 13 00 66;
STARACHOWICE PERFOPOL, ul. Radomska 76, (41) 274 58 08
ŚWINOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, (91) 321 02 84, 322 39 79;
TORUŃ PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, (56) 645 45 60, 645 88 54;
WŁOCŁAWEK SAMBA-AnaCom, ul. Polna 101, (54) 232 66 33;
WROCŁAW KEN TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE, Plac Strzelecki 20, (71) 793 71 30 do 36
ZIELONA GÓRA PROFESSIONAL COMPUTER TECHNOLOGIES, ul. ...

► CENA: 2345 zł
 ► DOSTARCZYŁ: Multimedia Vision
 ► WWW.MMV.PL

► DANE TECHNICZNE
 PROCESOR 3D: Nvidia GeForce
 6800 GT
 PAMIĘĆ: 256 MB DDR3
 ZEGAR GPU/MEMORY:

350/1000 MHz (400/1100
 Enhanced)
 MAGISTRALA: AGP 8x, 4x
 WYJŚCIA DVI: tak (dwa)
 WYJŚCIA VIDEO: S-Video

(przełącznik na Composite)
 WEJŚCIA VIDEO: brak
 OPROGRAMOWANIE: DOOM
 3, Chrome, EXPERTool, interVideo
 WinDVD 4, Muvee Auto Producer

DODATKOWE: przełączniki DVI
 na D-Sub, rozgałęźnik zasilania,
 redukcja S-Video na Composite

TECH-NICK | 6800 Z DOPALACZEM!

► Szybka karta za niemałe pieniądze.

Gainward Ultra/2400 PP! GS

Jakoś tak się ostatnio składa, że producenci, prócz standardowych konstrukcji, które - poza kolorem laminatu i nalepką firmowej - nie różnią się od referencyjnych konstrukcji, produkują urządzenia o niemal całkowicie przeprojektowanych płytach i wymyślnych systemach chłodzenia.

Po dołożeniu do tego całej gamy dodatkowych typów oprogramowania, przewodów i innych akcesoriów otrzymujemy bardzo zachęcające produkty, których cena jednakże nie przyciągnie przeciętnych zjadaczy chleba.

Jedną z takich konstrukcji jest Gainward Ultra/2400 PP! GS, która to jest **bardzo mocno „wysiloną” wersją sztabowej karty** zbudowanej przy wykorzystaniu układu Nvidia GeForce 6800 GT. Standardowe zegary 350/1000 MHz mogą bez problemu zostać przyspieszone do wartości 400/1100 MHz (oprogramowanie EXPERTool - tryb Enhanced), a nawet wyższych (ręczne ustawienia). Oczywiście, by - mimo pamięci DDR3 (obniżenie napięcia zasilania - mniejsze wydzielanie ciepła) - układy karty, które dość mocno się nagrzewają, nie zostały uszkodzone, zastosowano tu ciekawy sy-

stem chłodzenia. Na układach pamięci zamontowano grubą blachę, a do niej - nad modułami - przymocowano duże radiatory. Na układzie graficznym umieszczono miedziany radiator; jakiego nie powstydziliby się procesory montowane jeszcze rok temu. Nad całością zbudowano blaszany stelaż, do którego przymocowano spore wentylatory. Nie ukrywam, że **robią one niemało hałasu**, lecz jest do opanowania dzięki wymienionej wcześniej aplikacji EXPERTool. Dzięki niej można wybrać automatyczne dopasowywanie się prędkości wentylatorów do obciążenia w trybie 2D i 3D, jak również ręcznie wybrać wartość procentową obrotów, osobno dla każdego z wymienionych trybów. Całość sprawdza się znakomicie, choć jeśli nie lubimy hałasu i gramy ze słuchawkami na uszach, domownicy nieustannie narażeni są na obcowanie z bardzo głośnym szumem.

Wyniki porównania

	Firma Nazwa	Gainward Ultra/2400 GS	Sapphire X800 Pro Toxic	Gainward Ultra/2400 GS	Sapphire X800 Pro Toxic	Sparkle GF 6800 Ultra	Sparkle GF 6800 Ultra
	Tryb graficzny	Standard	Standard	4 Anisotropy/8 Anizy	4 Anisotropy/8 Anizy	Standard	4 Anisotropy/8 Anizy
3D Mark 2001 SE	Default Benchmark	17782	19583	15011	17540	18571	16091
3D Mark 03	Default Benchmark	11982	10618	7135	7040	12221	7987
3D Mark 05		5093	x	4187	x	x	x
UT 2003		215,99/ 75,57	215,42/ 75,79	180,93/ 75,83	186,48/ 74,91	214,73/ 75,39	188,36/ 75,03
Codecreatures		6993	5998	4528	4634	6775	5215
X-2 The Threat	(1600)	61,253	60,807	44,169	42,873	60,995	48,791
Aquamark 2	(Min/Max/ Avg)	73,6/117,8/ 92,3	0,6/127,2/ 85,4	42,5/98,5/ 67,4	0,5/101,0/ 64,9	78,5/134,4/ 98,5	43,7/97,7/ 69,4
Aquamark 3	(FPS/Tran- sles)	57,64/ 1734,9198	53,57/ 16124,730	51,44/ 15485019	50,47/ 15191993	63,19/ 19020138	52,22/ 15718032
Doom 3	(1024 Low/ Med/High/ Ultra)	66,3/65,8/ 65,6/65,5	63,3/63,0/ 60,9/60,8	61,3/61,5/ 61,5/60,4	45,3/44,8/ 44,7/44,6	67,2/67,0/ 66,7/66,2	63,9/63,5/ 63,3/62,0
Farcry	(1024/1600 Max Detail)	51,37/ 50,24	50,88/ 48,51	51,51/ 44,32	49,47/ 36,29	48,07/ 46,06	46,08/ 45,32

Platforma testowa: P4 3.06 GHz/ASUS P4C800 DELUXE/1 GB DDR Kingmax

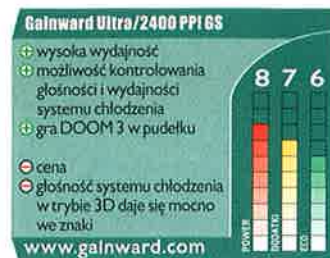
Karta nie ma wbudowanego złącza D-SUB (zwykła wtyczka VGA), lecz dwa DVI, do których można podłączyć standardowy monitor przez dołączone stosowne przejściówki.

Obrazowi na monitorze niewiele można zarzucić, dlatego też skupię się na wydajności.

Karta Gainward Ultra/2400 PP! GS jest **baardzo szybka**, co zresztą ma odzwierciedlenie w wynikach umieszczonych w tabelce. Całość testowana była przy zastosowaniu sterowników 66.81 i włączonym trybie Enhanced (400/1100 MHz) - ten jest udostępniany jako standard w tej karcie. Jest ona szybsza od X800 Pro, a i niejednokrotnie od X800 XT PE. Oczywiście ma tu wielkie znaczenie zastosowanie najnowszych sterowników, w których poprawiono obsługę silników

graficznych, lecz także usunięto optymalizacje (tak podaje producent - są one certyfikowane przez Microsoft).

Gainward Ultra/2400 PP! GS to bardzo ciekawa konstrukcja, która może zainteresować niejednego, choć **barierą będzie zapewne wysoka cena**. Należy jednak podkreślić, że producent dołożył pełną wersję gry DOOM 3! **[CDA]**



LOGITECH CORDLESS RUMBLEPAD 2 |

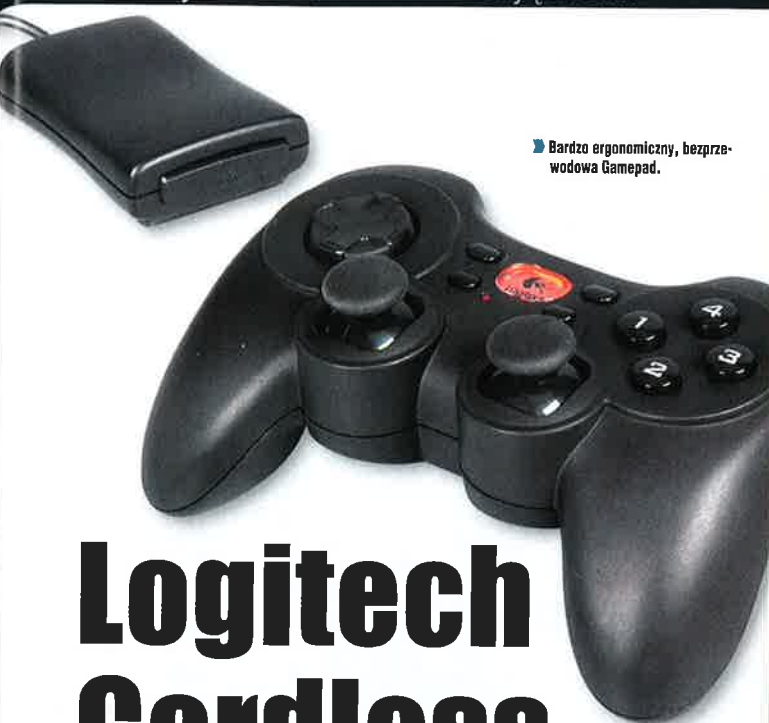
► CENA: 196 zł
► DOSTARCZYŁ: Logitech

► WWW.LOGITECH-SKLEP.PL

► DANE TECHNICZNE
WIBRACJE: Vibration Feedback
PRZEWÓD: brak, połączenie
beprzewodowe do 8 m
PRZYCISKI: 10

MANETKI: 2 analogowe
(z możliwością wciśnięcia
- dodatkowe przyciski)
PRACA NA BATERIACH:
do 100 godzin

MACIEK JAKUBSKI | DLA WYMAGAJĄCYCH...



► Bardzo ergonomiczny, bezprzewodowa Gamepad.

Logitech Cordless Rumblepad 2

Powoli pady stają się takim samym wyposażeniem pecetowego gracza jak klawiatura i mysz. Z tego też powodu na rynku pojawia się coraz więcej wariacji na padowy temat. Ostatnim krzykiem mody są ich wersje bezprzewodowe.

Logitech od dłuższego czasu stara się o względy graczy potrzebujących dobrego pada do gry. Jednak seria urządzeń oznaczonych nazwą Wingman była średnio udana. Produkty z tej serii nie imponowały ani zbyt dobrą reakcją na nasze poczynania, ani też kształtem, a co za tym idzie - wygodą. Niepowodzenie zmobilizowało Logitech do stworzenia nowej linii padów. Logitech Cordless Rumblepad 2, który jest dzisiejszym bohaterem artykułu, to przede wszystkim pad bezprzewodowy. Zasięg przekazywania o około 8-10 metrów. Dzięki temu gra się komfortowo, choć należy pamiętać o bateriach. Te z kolei, co dość dziwne, wyczerpują się, nawet gdy nie grasz, a pad jest podłączony do komputera. Tak więc owe „100 godzin życia baterii” nijak się ma do tego, ile będziemy grali.

nie dlatego, że na pudełku z padem widnieje logo EA Sports i jest on wręcz rekomendowany dla tej serii gier. Cóż to za miłe uczucie, gdy czujemy bodzia w NHL 2005.

Jeśli chodzi o samo wyprofilowanie urządzenia, jest ono dużo lepsze niż we wspomnianym Wingmanie. **Bardzo dobrze leży w dłoniach**, grzybki są tak wyprofilowane, że palce z nich nie zjeżdżają (czego nie da się powiedzieć o poprzednich produktach Logitecha). Także korzystanie z dziesięciu zamontowanych przycisków jest całkiem przyjemne. Jeśli zatem zastanawiacie się nad kupnem pada do grania na PC, warto się poważnie zastanowić nad Cordless Rumblepadem 2, bo jest to być może najlepsza propozycja na rynku. **[CDA]**

Inną zaletą Cordless Rumblepad 2 jest **podwójny feedback**. Dzięki temu czujemy wszelkie wyboje, eksplozje i inne efekty w grach. Pod warunkiem że akurat z tą grą pad Logitecha jest kompatybilny. Sam testowałem urządzenie na grach z EA Sports oznaczonych cyferkami 2005 i trzeba przyznać, że Rumblepad spisywał się świetnie. Pew-



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



Światowy lider Nr.1
wśród producentów kart graficznych

RX800 Platinum-VTD256



RX600 XT-VTD128



NX6800 Ultra-T2D256



- GeForce 6800 Ultra
- 256MB DDR3 Memory
- TV-Out/Dual DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver
- Bundled Valuable Utilities & 3D Games

NX6600 -TD128E



- GeForce 6600
- 128MB DDR3 Memory
- TV-Out/Dual DVI-I
- HDTV
- Bundled Valuable Utilities & 3D Games

incom
www.incom.pl

ACTION
www.action.pl

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

Aby uzyskać więcej informacji odwiedź nas: www.msi-polska.pl

► CENA: 589 zł
 ► DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o.,
 ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa
 ► WWW.CREATIVE.COM

► CENA: 699 zł
 ► DOSTARCZYŁ: Megabajt Sp. z o.o., Rydy-
 giera 8 /budynek 6A/, 01-793 Warszawa
 ► WWW.MEGABAJT.COM.PL

DAN | CREATIVE INSPIRE T7900 | TRACER TRG ECLIPSE TRG-5SKR-7200-B-3 7200W

► To już „standardowy” wygląd
 głośników z Creative'a.

► DANE TECHNICZNE

PRODUCENT: Creative
 NAZWA: Inspire T7900
 MOC SKUTECZNA: 8 W RMS na kanał (6 kanałów)
 GŁOŚNIK CENTRALNY: 20 W RMS
 SUBWOOFER: 24 W RMS
 PASMO PRZENOSZENIA: 40 Hz-20 kHz
 STOSUNEK SYGNAŁU DO SZUMU: 80 dB
 EKRANOWANIE MAGNETYCZNE: tak
 DODATKOWE: przewodowy pilot, gwarancja 2 lata

► Potężny bas i dekodery
 – to główne jego
 zalety.

► DANE TECHNICZNE

PRODUCENT: Tracer
 NAZWA: Tracer TRG ECLIPSE TRG-5SKR-7200-B-3 7200W
 MOC RMS: 240 W
 MOC PM.PO.: 7200 W
 PASMO PRZENOSZENIA: 20 Hz-20 kHz
 PŁYNNĄ REGULACJĄ GŁOŚNOŚCI: tak, cyfrowa
 REGULACJĄ TONÓW WYSOKICH: tak, cyfrowa
 REGULACJĄ TONÓW NISKICH: tak, cyfrowa
 DODATKOWO: pilot bezprzewodowy, konsola sterująca
 OBSŁUGA SYSTEMÓW: AC-3, DTS
 EKRANOWANIE MAGNETYCZNE: tak
 WYŚWIETLACZ LCD: tak

Głośno, coraz głośniej

Przeszedł ten czas, kiedy do oglądania filmów i słuchania muzyki nie wystarczają już głośniki stereofoniczne – czas pomyśleć o nieco większym zestawie 5 + 1 lub nawet 7 + 1.

W poniższym tekście nie ma mowy o bezpośrednim porównywaniu możliwości zestawów głośnikowych – są one tak różne, że w zasadzie powinny znaleźć się w całkowicie różnych artykułach. Ich jedną wspólną cechą jest cena, jaką przyjdzie nam zapłacić, gdy zdecydujemy się na ich zakup.

Creative zaprezentował model z serii Inspire T7900, natomiast Tracer wytoczył „flagowy”, jeszcze pachnący świeżością zestaw Eclipse TRG-5SKR.

W pierwszym przypadku jest to zestaw typu 7 + 1 (niech mi ktoś wyjaśni jak mam pomieścić tyle głośników w moim pokoju?). W jego skład wchodzi 7 głośników satelitarnych, przy czym przednie zostały dodatkowo wsparte głośnikiem wysokotonowym. Tracer to standardowy zestaw 5 + 1, tutaj jednak wszystkie satelity mają po jednym głośniku.

Głośniki basowe w obu przypadkach znacznie się różniły. W zestawie Inspire postawiono na niewielki głośnik, który mimo wszystko wydawał się dobrej jakości bas. W porównaniu jednak do głośnika Tracera, który był prawie 2 razy większy, wypadł on mizernie. Głośnik Tracera wydawał mocniejszy i bardziej donośny bas.

Największe różnice występują w dodatkach. Inspire ma jedynie pilot przewodowy, którym możemy sterować bezpośrednio głośnością i siłą basu. Posiada on również wejście na mikrofon i wyjście słuchawkowe. Natomiast Tracer do zestawu dodaje całkowicie bezprzewodowy pilot, którym możemy ustawić wszystko – łącznie z głośnością poszczególnych głośników, wyboru wejścia itp. Co ważne, zestaw Tracera został zaopatrzony w dekodery – taki mały dodatek, ale jaki miły – nieprawdaż?

I dochodzimy do konkretnych, czyli zachowania się zestawów przy odtwarzaniu

dźwięku. Na pierwszy ogień poszły wygenerowane wcześniej dźwięki z zakresu od 10 Hz do 20 kHz. Creative test przeszedł bezbłędnie, właściwie każdy zakres był słyszalny bez większego operowania pokrętkami głośności i siły basu. Tracer wypadł tutaj nieco gorzej, ale i tak lepiej niż wcześniejsze konstrukcje wydawane pod tym szyldem. Głośnik basowy zaczynał pracę od 20 Hz, przy których nieco pobrzękiwał. Natomiast głośniki satelitarne bez większego problemu doszły do 20 kHz.

No to czas na odsłuchanie kilku utworów. W przypadku zestawu Creative, sopran i basy idealnie się pokrywały. Miękki bas idealnie wpasowywał się w ogrywaną przez satelity melodię. Dopiero teraz można zauważyć, że mniej-

szą siłą głośnika basowego wcale nie wpływa na ogólne odtwarzanie dźwięku. Nieco inaczej jest w przypadku Tracera. Tutaj – mimo próby wyregulowania basu – jego moc była „wyniosła” i odstępowała od muzyki odtwarzanej przez satelity. W tym przypadku zestawem zmuszony do intensywnego ustawiania parametrów dźwięku w dekodzie.

Gdybym miał wybierać z tych dwóch zestawów, z pewnością wybrałbym model T7900, ale tylko z tego względu, że nie potrzebuję dekodera i mam mało miejsca na biurku. Mimo wszystko niewiele droższy zestaw Tracera oferuje bardzo podobną jakość dźwięku, ze znacznie mocniejszym basem i co ważniejsze – dekodery w komplecie. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
 DODATKI – Prognozy/Gry/Przewodniki/Satelity/Gadżety
 ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

LESTAR MD-800S

CENA: 469 zł
DOSTARCZYŁ: Lestar Sp. z o.o. Opacz,
 ul. Klonowa 49, 05-816 Michałowice,
 tel. (0 22) 723 00 03
WWW.LESTAR.COM.PL

MIKE-L | NIE MA PRĄDU?



DANE TECHNICZNE
MOC WYJŚCIOWA: 800VA/460 W
DŁUGOŚĆ PRZEWODÓW WYJŚCIOWYCH:
 do 10 m
NAPIĘCIE ZNAMIONOWE WEJŚCIA:
 ~230V±10%
PRĄD ZNAMIONOWY WEJŚCIA: 3,47A
PRÓG PRZELĄCZANIA SIEĆ-UPS:
 ~172V - ~278V
ZAKRES NAPIĘCIA WYJŚCIOWEGO:
 ~230V±10%
REGULACJA NAPIĘCIA: ~230V±3%
KSZTAŁT PRZEBIEGU: Przybliżona sinusoida
CZAS PRZELĄCZANIA: <2 ms
TYP AKUMULATORA: szczelny kwasowo-
 ołowiowy, bezobsługowy
CZAS PODTRZYMANIA (P_{MAX}/P_{MIN}):
 od 6 do 21 min
CZAS ŁADOWANIA: 4 godz. do 90% pełnej
 pojemności
ZABEZPIECZENIA: Auto-test i ochrona całko-
 witego rozładowania akumulatora, przed uderem
 prądowym: 145 J, przed przeciążeniem, automa-
 tyczne elektroniczne oddzielenie w razie zwarcia
OCHRONA MODEMU/SIECI: RJ 45 (8 żyło-
 wy) opcja przemienne dla modemu lub sieci
KOMUNIKACJA Z KOMPUTEREM: interfejs
 RS 232 (COM)
OPROGRAMOWANIE: opcjonalne
WYMIARY: 300x100x160 mm
WAGA: 7,1 kg
GNIAZDA WTYKOWE: 4 gniazda wyjściowe
GWARANCJA: 36 miesięcy

Lestar MD-800S

W poprzednim numerze CDA opisywałem urządzenie Ever Duo500. Tym razem postarałem się o mocniejszy sprzęt, który być może byłby w stanie podtrzymać zasilanie naszego komputera testowego.

Lestar MD-800S to UPS z większą o 60% mocą za kwotę o 64% wyższą. Mimo takiego zestawienia cyferek zyskujemy znacznie więcej, niżby się mogło wydawać. Przede wszystkim okazało się, że mimo włączonego testu Prime95 (duże obciążenie procesora i pamięci komputera – duży pobór prądu) i uruchomionej w tym samym czasie gry sieciowej (Wolfenstein: Enemy Territory) po wyciągnięciu wtyczki sieciowej komputer nadal pracował i to przez ponad 13 minut! To imponujący wynik, zważywszy na to, że nasza platforma testowa to nie ułamek i UPS-y 600 VA wyłączały się już przed upływem jednej sekundy!

Co ważne, producent dołączył przewód pozwalający na podłączenie UPS-a do portu COM oraz oprogramowanie, dzięki któremu możemy kontrolować pracę urządzenia. Program pokazuje pobór prądu w danej chwili (obciążenie zasilacza przez podzespoły komputera), drogę energii (z sieci lub akumulatorów), a także najważniejszą wartość, czyli poziom energii zgromadzonej w UPS-ie. Dzięki niemu można także wykonać test pracy bez zasilania z sieci.

Ciekawostką jest zastosowanie wyłącznika, który zadziała dopiero, gdy przytrzymamy go przez kilka sekund. W konkurencyjnych konstrukcjach zwykle stosuje się przełączniki kołkowe, które można przypadkowo wcisnąć. Tu nie ma strachu.

UPS Lestar MD-800S można z czystym sumieniem polecić właścicielom nawet bardzo mocnych komputerów, czyli graczy, grafików i operatorom serwerów. Podtrzyma napięcie, ale i przefiltruje spór z sieci (przepięcia i wahania), jak również sygnał z sieci telefonicznej. [CDA]

Lestar MD-800S

- podtrzymał nasz testowy sprzęt (mocny) przez 13 minut!
- wyłącznik zabezpieczony przed przypadkowym uruchomieniem
- szybki czas ładowania akumulatora (do 5 godzin)

nie nadaje się do przenoszenia :)

www.lestar.com.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Super karta graficzna
+
super gra?

Czemu nie :-)

Kup kartę graficzną

PixelView

GeForce FX 5500,
GeForce FX 5700LE
lub wyższy model



a najnowszą grę FARCRY
otrzymasz w prezencie

FARCRY

GDZIE KOŃCZY SIĘ RAJ...

A ZACZYNA SIĘ...



1xDVD



O promocję pytaj się w swoim ulubionym sklepie komputerowym.
Szczegółowe informacje i zasady promocji na www.prolink.pl

CENA: 1100 zł
DOSTARCZYŁ: AB S.A.
UL. KOŚCIERZYŃSKA 32
51-416 WROCŁAW
WWW.AB.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Apacer
NAZWA: Disc Steno CP 200 Combo
CZYTNIK KART PAMIĘCI: CF Type I/II x1
5 in 1 (SD/MMC/MS/MS PRO/SM) X1

ZAPIS CD-R/RW: 24X (CD-R), 10X (HS CD-RW)
ODCZYT: CD-ROM 24X, DVD-ROM 8X
ROZMIAR BUFORA: 2 MB
OBSŁUGIWANE NOŚNIKI: CD-DA, CD-ROM,
CD-ROM XA, Photo-CD (multi-session), Video CD,

CD Extra, CD Text, CD-R, CD-RW, DVD-ROM,
DVD-Video, DVD-R, DVD-RW, DVD+R, DVD+RW,
DVD-RAM
INTERFEJS: USB 2.0 / przewód Composite (RCA)
AKUMULATOR LI-ION: 7.4V, 1800mAh (do dwóch
godzin nagrywania)
ZASILACZ AC/DC: AC 100V-240V, DC 9V, 1.5A
WYMIARY: 184 x 157 x 33 mm (dł. x szer. x wys.)
WAGA: 633 g / 727 g
SYSTEMY OPERACYJNE: Windows 98/98SE/2000/
ME/XP, Mac OS 11.0.2, 1 i nowsze
GWARANCJA: 12 miesięcy

DAN | PRZENOŚNA ZGRYWARKA



Wyróżnienie za nowatorskie rozwiązania i wysoką funkcjonalność.

Niewielkich rozmiarów przenośna nagrywarka i czytnik kart pamięci.

Apacer Disc Steno CP 200 Combo

Zapowiada się kolejny wyjazd plenerowy, na który z pewnością zabierzesz aparat cyfrowy. Zaczynasz się martwić, że posiadana karta pamięci ci nie wystarczy na zrobienie zbyt wielu zdjęć?

Pojemności kart pamięci, które wykorzystują nasze aparaty cyfrowe od dawien dawna, przysparzały bardzo wiele problemów. Standardowo sprzedawane na naszym rynku aparaty posiadają w zestawie najmniejsze dostępne karty 8, 16 lub 32 MB, które starczą za ledwie na zrobienie kilku zdjęć. Oczywiście nie stoi nic na przeszkodzie (poza zasobnością portfela), aby zakupić odpowiednio większą kartę. Należy jednak zwrócić uwagę na jeden szczegół. O ile karty pamięci 128, 256 czy nawet 512 MB są w zasięgu przeciętnego Kowalskiego, zakup karty o pojemności 1 GB mijają się z celem i zdrowym rozsądkiem.

Co więc zrobić, aby nie przepłacić, a cieszyć się miejscem na robione zdjęcia? Na naszym rynku pojawiło się kilka rozwiązań, które umożliwiają zgrzywanie zawartości karty na dysk twardy – Image Tank. Jak

widać, producenci nie spoczęli na laurach i poszukiwali nowych rozwiązań.

I stało się, do naszej redakcji trafił świeży produkt Apacera o nazwie **Disc Steno CP 200 Combo**. Z wyglądu urządzenie to przypomina zewnętrzną nagrywarkę, która została zapakowana w dość gustowną obudowę (w dotyku wydaje się bardzo solidna). Przedni panel posiada jedynie przycisk Eject oraz oczko podczerwieni. Górna część urządzenia zaopatrzona została w niewielki ekran LCD oraz 4 przyciski sterowania. Z boku umieszczono czytniki kart CF, SD, MMC, SM, MS i MS Pro. Z tyłu natomiast posiadamy wejście na zasilacz oraz port USB.

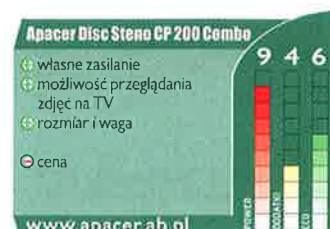
Urządzenie to ma jedno główne zadanie, **przegranie zawartości karty na płytę CDR**. I nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że nie wymagany jest zasilacz – urządzenie posiada własny wymienny

akumulator Li-Ion oraz nie wymaga przy przegrywaniu podłączenia do komputera. Co ciekawe, w chwili podłączenia do komputera przez port USB 2.0 **otrzymujemy w pełni funkcjonalną nagrywarkę**. Ale to nie wszystko, istnieje możliwość podłączenia czytnika bezpośrednio do TV i wykorzystanie go jako przeglądarki zdjęć, co w połączeniu z pilotem bezprzewodowym jest istną przyjemnością.

W czasie użytkowania nie napotkałem żadnych większych kłopotów. Proces kopiowania odbywa się prawidłowo, uwzględniając nawet płyty wielokrotnego zapisu CDRW. Jako urządzenie zewnętrzne po podłączeniu komputera nie sprawiało najmniejszych problemów – system sam wszystko wykrył i zainstalował odpowiednie sterowniki. Po chwili można było nagrywać pliki za pomocą dołączonego do zestawu programu Nero lub jeżeli tylko ktoś miał chęć oglądać film z DVD. Szkoda

jedynie, że odtwarzacz DVD nie współpracuje bezpośrednio z TV.

Urządzenie Apacera przystosowane zostało do „przenośnego stylu życia”. Ogromną zaletą jest możliwość odpalenia go, nawet wypoczywając pod namiotem i przegrania nadmiaru zgromadzonych zdjęć na kartę pamięci naszego aparatu cyfrowego. Jedyną, co odstrasza, to nieco wysoka cena, która jest nieco wyższa od standardowego Image Tank (urządzenie do zgrzywania zdjęć z kart na dysk twardy). **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER – Wydajność/przydatność/rozmiar
DODATEK – Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATEK

■ CENA: 128 MB - 225 zł, 256 MB - 299 zł,
512 MB - 429 zł
■ DOSTARCZYŁ: Panram International
Corp. ul. Przyczółkowa 126F, Warszawa
■ WWW.PANRAM.COM.PL

■ DANE TECHNICZNE
KABEL: USB
PAMIĘĆ: 256 MB
ŁADOWANIE: przez USB
DYKTAFON: brak
RADIO: brak
INNE: 3 wymienne obudowy, bateria Li-Ion,
torebka czyszcząca

MQC | PLAYER DLA BARBIE?

■ Wbrew pozorom pod obudową jest układ scalony, nie lustro i puder...



Magic YoYo

Twórcy mp3 playerów dwoją się i troją, żeby zaspokoić coraz to nowe grupy klientów. Pod względem estetyki YoYo niewątpliwie przeznaczony jest dla kobiet. Możliwości zaś zadowolą raczej tylko szukających tanich rozwiązań.

Niech szanowne panie wybaczą tę segregację, jednak mało jest mi znanych mężczyzn, którzy by chcieli różowy (gwoździści - nie tylko, bo w zestawie jest też obudowa srebrna i niebieska) odtwarzacz mp3 przypominający nieco puderniczkę z białymi, miękkimi słuchawkami osadzonymi na mieniącym się kablu. Ja w każdym razie tak wyglądającego sprzętu unikałbym jak różowego szlafroka z bufiastymi rękawami.

Jednak pomijając jego wygląd, warto powyższościwić się jeszcze na temat możliwości. Przede wszystkim, rzecz dzisiaj nie do pojęcia, YoYo nie ma żadnego wyświetlacza. "Zastępują" go różnokolorowe diody wskazujące uruchomienie danej opcji, co wygodne w żadnym razie nie jest. Projektanci poskąpili też przycisków na obudowie, przez co pojawiają się bardzo duże problemy z obsługą urządzenia. O pomstę do nieba woła sposób blokowania. Nie jest to osobny przycisk - żeby zablokować klawisze trzeba wcisnąć ich wyuczoną kombinację. I tak jest ze wszystkimi opcjami. Kolejną wielką wadą są możliwości urządzenia - a

raczej ich brak. Służy ono tylko do słuchania muzyki i przenoszenia danych. Na dyktafon i radio nie ma co liczyć.

YoYo ma też jakieś plusy. Przede wszystkim, jest niewielkie i ładuje się je przez port USB. Standardowo ma litowo-jonową baterię, która niestety nie starcza na zbyt długo (wyczerpała się po około 4 godzinach głośnego grania) i wbudowaną pamięć (w trzech wersjach, z czego najlepszym wyborem jawi się 256 MB). Nie bez znaczenia jest też to, że cena YoYo nie jest wygórowana, choć akurat w tym przedziale zdecydowanie góruje Z-cyber: [CDA]

Magic YoYo

- wymienne obudowy
- kobietom-Barbie powinno się podobać
- ładowanie przez USB
- torebka czyszcząca

- brak wyświetlacza
- brak dyktafonu, radia
- krótki kabel słuchawek
- niewygodny w użyciu
- krótkie działanie baterii

www.panram.com.pl

3 7 5



GAINWARD

Po prostu szybszy!



3 najszybsze w swoich klasach

Prezentujemy Państwu najnowsze konstrukcje GAINWARD. Są one oparte na przełomowych chipsetach nVidii z rodziny GeForce 6800. Co tak bardzo wyróżnia je z tłumu innych kart? Wszystkie trzy miażdżą wszelkie odpowiedniki swą wydajnością. Każda z nich należy do elitarnej serii **Golden Sample**, a to oznacza starannie wyselekcjonowane komponenty, szybsze moduły pamięci oraz znacznie wyższe od standardowego taktowanie - tryb "enhanced". Efekty widać poniżej:

PowerPack! Ultra/2600 TV-DVI-DVI GS

▲ Najszybsza GF 6800 Ultra chłodzona powietrzem

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800 Ultra	256MB 1,6ns / 256 bit	430 MHz / 1200 MHz



GOLDEN
SAMPLE

PowerPack! Ultra/2400 TV-DVI-DVI GS

▲ Najszybsza karta GF 6800 GT na rynku, taktowanie standardowego GF 6800 Ultra

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800 GT	256MB 2,0ns / 256 bit	400 MHz / 1100 MHz



GOLDEN
SAMPLE

PowerPack! Ultra/2100 TV-DVI GS

▲ Najszybsza karta GF 6800 na rynku

procesor	pamięć	taktowanie
NVIDIA GeForce 6800	128MB 2,2ns / 256 bit	350 MHz / 800 MHz



GOLDEN
SAMPLE



Dostępne w dobrych sklepach komputerowych.
Zadzwoń po więcej informacji.

TEL. (022) 338 9000

Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów GAINWARD:
MULTIMEDIA VISION® ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa



► CENA: 999 zł
► DOSTARCZYŁ: BenQ
► WWW.BENQ.PL

► DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: BENQ
MODEL: DC.S30
SENSOR: CCD 1/1,27 cala, 3,34 megapiksela
PAMIĘĆ: 14 MB (wbudowana)

ROZDZIELCZOŚĆ: do 2848 x 2160 pikseli
FORMATY ZAPISU ZDJĘĆ: JPG (EXIF 2,2),
DCF, PIF
FORMAT ZAPISU FILMU: ASF (z dźwiękiem)
PRZEŚLONA OBIEKTYWU: f2,8/f4,8 (f =

35-104 mm)
MIGAWKA: 1/30-1/1000 s
KOREKCJA EKSPOZYCJI: +/- 2 EV
TRYB MAKRO: od 15 cm
CZUŁOŚĆ: auto, 100, 200, 400 ISO

BALANS BIELI: auto, światło dzienne, dzień pochmurny, żarówka
EFEKTY: normalny, czarno-biały, sepiowy
WYŚWIETLACZ: 1,5-calowy LCD, kolorowy
LAMPKA BŁYSKOWA: wbudowana
KONTROLA BŁYSKU: auto, redukcja czerwonych oczu, błysk wzmocniony, lampka wyłączona
WIZJER: optyczny, wyświetlacz SAMOWYZWALACZ: 10 s
ZASILANIE: bateria litowo-jonowa
WYMIARY: 96 x 63 x 40 mm
WAGA: 180 g (bez baterii)
OPROGRAMOWANIE: Q-link, Q-music, PhotoBase, Photolmpression, Videolmpression, Photo-Printer, Acrobat Reader, DirectX, Media Player

DAMIAN | TRZY W JEDNYM...



BENQ DC S30

Ktokolwiek miał do czynienia z urządzeniami wielofunkcyjnymi - tak jak w tym przypadku: aparat, radio FM, odtwarzacz MP3 - doświadczył na własnej skórze pewnych niedostatków, jakie się z tego rodzaju „eksperymentami” wiązą.

Skąd ten pesymistyczny wydźwięk w zapowiedzi artykułu?

Przed wszystkim należy podkreślić, że formuła „trzy w jednym” może i sprawdza się w kosmetyce (np. w przypadku szamponów czy odżywek do włosów), niestety na polu elektroniki już nie bardzo. Każde z oferowanych w obudowie BENQ DC S30 urządzeń - jeśli by je liczyć z osobna - dalekie jest od ideału tak pod względem jakości funkcjonowania, jak i obsługi.

Spójrzmy może na każde z nich oddzielnie. Zaczniemy od radia FM, które raczej nim bywa niż jest. Zastrzeżenia można tu głównie mieć do jakości odbioru fal za pomocą anteny wbudowanej w kabel słuchawek. Niekiedy niewielka, nawet zmiana jego położenia skutecznie zakłóca radiowy sygnał tak, że lepiej wówczas posłuchać MP3, wcześniej przeniesionych do pamięci urządzenia. Z odtwarzaniem utworów jest już lepiej, jednak 14 MB karta pamięci BENQ DC S30 pozwala

ich zmieścić raptem kilka - w ramach wyprawy dłuższej niż do pobliskiego sklepu skazani jesteśmy na nudne powtórne ich odsłuchiwanie. Dla odmiany na pochwałę zasługują informacje ukazywane na wyświetlaczu aparatu. Widoczne są i skala głośności, i nazwa utworu (w przypadku korzystania z funkcji playera MP3), i częstotliwość odsłuchiwanej w danym momencie rozgłośni. Poza tym, jeśli chodzi o to ostatnie, urządzenie zachowuje w pamięci 10 nastawów poszczególnych częstotliwości radiowych.

Tak w jednym, jak i drugim przypadku dźwięk odsłuchiwany jest tu za pomocą słuchawek lub głośniczka umieszczonego w obudowie urządzenia. I tak w jednym, jak i drugim przypadku nie powinniśmy oczekiwać wrażeń audiofilskich po tym, co usłyszą nasze uszy. Jakość dźwięku jest najwyraźniej w świecie mizerna.

Aparat fotograficzny z założenia potraktowałem tu jako urządzenie właściwe - i w tym świetle również nie może się ono niczym

nadzwyczajnym pochwalić. BENQ DC S30 nie prezentuje się szczególnie atrakcyjnie, poza tym widać również, że jego producent nie wykazał specjalnej dbałości o ergonomię urządzenia (choć znajdują się tu specjalne wypuklenia gumowe poprawiające uchwyt aparatu). Wielkość przełączników czy pokręteł na tylnej ścianie, pewnie ze względu na sam rozmiar urządzenia, dobrano w tym przypadku niezupełnie właściwie - są one niewielkie i trudno się nimi operuje.

Obok pokręteł głównego z tyłu aparatu znajduje się kolorowy (choć nie zawsze z wyraźnym obrazem) ekran LCD. Wyświetlane są na nim informacje o stanie baterii, liczbie wykonanych zdjęć, wybranych wcześniej z menu aparatu efektach specjalnych. Widoczny jest też stopień powiększenia obrazu.

Główne pokrętko na tylnej ścianie pozwala na wybór m.in. trybu pracy urządzenia: automatycznego, manualnego, nagrywania filmów lub odtwarzania zapisanych obrazów. Poniżej umiejscowiono trzy przyciski służące do poruszania się po menu sterującym BENQ DC S30. (Obsługuje się nimi funkcje trzech zawartych w obudowie aparatu urządzeń.)

Jakość zdjęć wykonanych za pomocą tego aparatu nie jest satysfakcjonują-

ca, szczególnie w przypadku tych z większą rozdzielczością (do uzyskania prawidłowego efektu potrzebny jest statyw). W głównej mierze - jak należy sądzić - spowodowane jest to funkcjonowaniem czujnika CCD, z niską w tym przypadku wartością 3,34 megapiksela.

Na koniec należy również wspomnieć (in plus), że w zestawie przygotowanym przez firmę BENQ zawarto wszystko, co jest potrzebne do korzystania z urządzenia. Poza samym aparatem znajdziemy też tutaj ładowarkę, futerał i pasek pozwalający zawiesić aparat na dłoni. Dołączono również niezbędne przewody USB i AV oraz oprogramowanie umożliwiające sterowanie aparatem z komputera, a także edycję zdjęć czy nagranych filmów. Oczywiście w przypadku aparatu tej klasy i za taką kwotę nie przewidziano dodatkowego nośnika danych w formie karty pamięci. [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

POWER - Wydawnictwo przydatności/możliwości
DODATKI - Programy/Gry/Przewody/Baterie/Gadżety
ECO - Cena porównawcza do POWER i DODATKI

» CENA: 199 zł
 » DOSTARCZYŁ: Media-Tech Polska
 Brzeziny 13B, 05-074 Halinów
 tel. (0 22) 760 39 99
 » WWW.MEDIA-TECH.COM.PL

TECH-NICK | UFO?

» Efektownie wyglądający i wymagający przyzwyczajenia się zestaw klawiatury i myszy.



Media-Tech Mastertype RF

Aby ułatwić użytkowanie wielu aplikacji, producenci starają się zaoferować mnóstwo klawiszy dodatkowych sterujących różnymi aplikacjami, funkcjami komputera czy całymi procesami systemu operacyjnego.

Media-Tech Mastertype RF

to zestaw klawiatury i myszki, które to za pomocą fal radiowych łączą się z modulem podłączanym do komputera poprzez PS/2. Moduł ten ma formę „statku kosmicznego”, który dodatkowo podświetlony jest niebieskimi diodami. Poza tym dołączono tu trójnog, co znacznie potęguje „kosmiczny” efekt. Ten trójnog można wykorzystać przy aparatach cyfrowych!

Klawiatura ma mnóstwo przycisków odpowiedzialnych za funkcje multimedialne, edytorskie, a także za uruchamianie wybranych aplikacji (edytor tekstu, przeglądarka WWW, arkusz kalkulacyjny itp.). Wszystko byłoby pięknie, gdyby nie zbyt duży skok klawiszy oraz „gumowe” odczucie klikania.

Mysz jest dość dobrze wyprofilowana, choć jej mankamentem (dla mnie) jest umieszczenie rolki zbyt blisko wnętrza dłoni, co zmuszało mnie do wciskania i obsługi jej środkami palca, a nie jest to zbyt wygodne.

» DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: Media-Tech
 NAZWA: MT1403 Mastertype RF
 MYSZ: optyczna (800 dpi)
 PODŁĄCZENIE: PS/2
 ZASIĘG: do 1,5 m (przetestowany do 6 m)
 MYSZ PRZYCISKI: 5 (jeden w rolce)
 DODATKOWE KŁAWISZE: 34 (w tym jeden w rolce)
 INNE: dołączona ładowarka USB i dwa akumulatory AA

Producent zapewnił swego rodzaju niespodziankę, dołączając ładowarkę USB i dwa akumulatory, co sprawia, że koszty związane z nabyciem baterii do myszki znacznie się minimalizują.

Media-Tech Mastertype RF to całkiem ciekawy zestaw bezprzewodowy, jednak niepozbawiony wad. Polecałbym go raczej osobom, które kupują nowy komputer. Do sprawnej obsługi tej klawiatury musiałem się dość długo przyzwyczajać (ze względu na odmienne wrażenia podczas pisania, rozkład niektórych klawiszy, których często używam, oraz mnogość dodatkowych funkcji). [GDA]

MT1403 Mastertype RF

- efektowny wygląd
- mnóstwo klawiszy funkcyjnych
- dołączona ładowarka USB z dwoma akumulatorami
- „gumowatość” i wysokość klawiszy
- złe umieszczenie rolki myszy

www.media-tech.pl

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.



Cool'em all !!!



115 zł
 (w tym 22% VAT)

FREEZONE QC-80 Cu

natężenie hałasu:

- tryb silent - 20dB
- tryb normal - 27dB

kompatybilność:

- Intel Pentium 4 (Socket 478)
- AMD Athlon XP/Athlon/Duron (Socket A)
- AMD Athlon 64 (Socket 754)

w zestawie:

- CPU cooler
- Fan Speed Controller
- zestaw montażowy Socket 478
- zestaw montażowy Socket A
- zestaw montażowy Socket 754
- pasta termoprzewodząca
- Instrukcja obsługi

W ofercie również:



QC-92 Cu
99 zł
 (w tym 22% VAT)



QC-80 AlCu
79 zł
 (w tym 22% VAT)



Q-80 AlCu
65 zł
 (w tym 22% VAT)



Q-92 AlCu
59 zł
 (w tym 22% VAT)

Autoryzowany wyłączny dystrybutor:
 MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000

www.pentagram.pl

» CENA WEBCAM LIVE!: 235 zł
 » CENA WEBCAM INSTANT: 135 zł
 » DOSTARCZYŁ: Creative Labs Sp. z o.o.
 UL. BZOWA 2102-708 WARSZAWA
 » WWW.CREATIVE.COM

» DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: Creative
 NAZWA: WebCam Live!
 ZDJĘCIA: do 1024 x 768 punktów
 VIDEO: do 640 x 480 punktów

MIKROFON: tak, na osobnym przewodzie
 PODŁĄCZANA: poprzez port USB
 PODSTAWKA: ruchoma (można przystosować do LCD)
 FUNKCJE OPROGRAMOWANIA: detekcja ruchu, wysyłanie zdjęć na FTP, animacja poklatkowa

» DANE TECHNICZNE
 PRODUCENT: Creative
 NAZWA: WebCam Instant
 ZDJĘCIA: do 640 x 480 punktów
 VIDEO: do 352 x 288 punktów

PODŁĄCZANA: poprzez port USB
 PODSTAWKA: ruchoma (można przystosować do LCD)
 FUNKCJE OPROGRAMOWANIA: detekcja ruchu, wysyłanie zdjęć na FTP, animacja poklatkowa



Creative WebCam Live!.



Creative WebCam Instant.

Creative WebCam Live! i Instant

Nazwa „kamera internetowa” jest tyleż popularna, co chybić - przynajmniej na razie. Zastosowania tych małych urządzeń podłączanych do PC są różnorakie, ale nieczęsto mają rzeczywisty związek z Siecią.

Do redakcji trafiły ostatnio dwie kamery bardzo popularnej firmy Creative: Instant i Live!. Na pierwszy rzut oka ta druga jest pomnożeniem o 2 możliwości pierwszej. Dwa razy większa rozdzielczość zdjęć, filmów, możliwość nagrywania głosu dzięki dołączonemu mikrofonowi (choć osobno - nie wraz z filmem, co jest dużą wadą sterowników) oraz... prawie dwa razy większa cena. W praktyce jednak okazuje się, że dla przeciętnego klawiatuzysty użyteczniejszy jest model tańszy.

WebCam Live! co prawda robi zdjęcia w rozdzielczości 1024 x 768 i kręci filmy w 640 x 480, ale jakość tych pierwszych i tak jest marna, tak że nawet największy entuzjasta będzie miał problem z podaniem nad nimi w zachwyt. Aby zdjęcie wyszło wyraźne, fotografowany obiekt musi pozostawać w absolutnym bezruchu. W przeciwnym przypadku na zdjęciu zobaczysz będzie można fatalnie wyglądające rozmazanie obrazu. Również filmy kręcone za pomocą Live! pozostawiają sporo do życzenia. Mimo podłączenia

kamery do komputera ośmiokrotnie potężniejszego niż ten podany w minimalnych wymaganiach, nie udało mi się przy standardowych ustawieniach uzyskać płynnego obrazu. Filmy więc wyglądały raczej jak pokaz kolejnych obrazków, choć teoretycznie miały 30 klatek na sekundę (co przy braku kompresji oznacza, że półminutowy film zajmował ponad 100 mega).

Na tym tle dużo lepiej wypada WebCam Instant. Co prawda, maksymalna rozdzielczość zdjęcia wynosi 640 x 480, a filmu 352 x 288, jednak już płynność jest znacznie lepsza. Jest to tym dziwniejsze, że przy WebCam Live! zmiana rozdzielczości na te, które obsługuje Instant, niewiele pomaga.

Częścią wspólną dla obu kamer jest Creative WebCam Center, aplikacja pozwalająca wyciągnąć więcej ze sprzętu. To bardzo silny element zestawu. Program nie tylko pozwala na robienie zdjęć i kręcenie filmów, ale również daje do dyspozycji inne ciekawe narzędzia.

Zacznijmy od detektora ruchu. Dzięki niemu kamera przechodzi w tryb oczekiwania i zaczyna nagrywać film w momencie, w którym pojawi się jakiś ruch. Sprawdza się to w momencie, gdy chcesz się dowiedzieć, co podczas twojej nieobecności robi w twoim pokoju młodsze rodzeństwo. :) Kolejną funkcją jest zdalne monitorowanie, opcja szczególnie użyteczna dla kogoś, kto ma w domu i pracy stałe podłączenie do Internetu. W zależności od ustawień kamera wysyła co kilka-kilkadziesiąt sekund obrazek z aktualnym widokiem na wskazany FTP. Pozwala to obserwować, czy nie dzieje się w domu (czy jakimkolwiek innym miejscu) coś nieodpowiedniego.

Ostatnią opcją jest Time Lapse Video. Działa to w ten sposób, że kamera robi co jakiś czas zdjęcia jakiemuś obiektowi,

po czym można je połączyć w film. Teoretycznie pozwala to np. na stworzenie filmu, w którym w ciągu kilku sekund rozkwita kwiat. Wszystko fajnie, ale raz, że jego jakość raczej nie cieszy oczu (jak wszystkich filmów kręconych kamerą internetową), a dwa, że aby nakręcić taki film, należy przez kilka dni nie wyłączać komputera i nie ruszać kamery. Do tego dochodzą jeszcze dwie aplikacje, PhotoImpression i ArcSoft Multimedia Email - te jednak ograniczają się do prostej obróbki zdjęć, więc nie będę im poświęcał więcej miejsca.

W skrócie - jeśli potrzebujesz kamery internetowej, znając wszystkie wady i ograniczone możliwości tych urządzeń, produkty Creative'a cię powinny zadowolić. Jeśli zaś szukasz dobrej jakości - musisz wydać dużo więcej i nabyć dobry aparat cyfrowy. **[CDA]**



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

POWER - Wydajność/prędkość/efektywność
 DODATKI - Programy/Gry/Przewodniki/Bateria/Chłodzenie
 ECO - Cena porównawcza do POWER i DODATKI

SAMSUNG TS-H552B |

► CENA: 309 zł
► DOSTARCZYŁ: Samsung Electronics Polska Sp. z o.o.
► WWW.SAMSUNG.PL

► DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Samsung
NAZWA: TS-H552B
INTERFEJS: ATAPI/EIDE
ZAPIS CD-R/RW: do 48x/32x
ZAPIS DVD±R/RW: 16x/4x

ZAPIS DVD-R/RW: 12x/4x
ZAPIS DVD±R9 (DWUWAR-STWOWY): 2.4x
ODCZYT CD-R: 40x
ODCZYT DVD-R/RW±R/RW: 8x
CD-TEXT: tak
OVERBURNING: tak
BUFOR: 2 MB
PROGRAMY: Pinnacle's Instant CD/DVD
DODATKOWE TECHNOLOGIE:
Silent PWM i ABS (radikalnie zmniejszają głośność pracy napędu), SAT (dopasowuje szybkość do jakości nośnika), TAC (kompensuje mimośrodowanie płytek), OPC (dopasowuje moc lasera dla lepszego wykorzystania płytek)

MAX I/O | BŁĘDY? JAKIE BŁĘDY!

Wyróżnienie za bardzo dobre parametry użytkowe i rozsądną cenę.

► Bardzo dobra nagrywarka ze świetną korekcją błędów.

Samsung TS-H552B

Obecne na rynku nagrywarki płyt DVD pracują z niemal maksymalnymi parametrami, przewidzianymi w specyfikacjach. Producenci konkurują w ilości obsługiwanych formatów, w możliwościach konfiguracji (wymienne panele), ale dla mnie - jednym z najważniejszych kryteriów jest korekcja błędów.

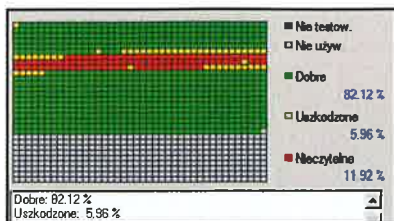
Czynnik ten jest o tyle ważny, że co nam po wypalonych krążkach, jeśli nawet niewielka, ale wyraźna rysa czy odcisk palca uniemożliwią odczytanie ważnych danych? Oczywiście każda firma stara się zawrzeć w wersji firmware'u (odpowiednik BIOS-u) procedury i algorytmy odpowiedzialne za redukcję zakłóceń spowodowanych nieprawidłowym odczytem. Do tej pory - według naszego rankingu - liderem był ASUS DRW-0804P, obecnie dzieli pierwszą lokatę z własnie opisywanym napędem Samsung TS-H552B.

Testy wykonałem na urządzeniu z najnowszą dostępną wersją firmware'u, oznaczoną symbolem TS04. Poprawiła się w znacznym stopniu ilość obsługiwanych nośników, a dodatkowo poprawiły się wyniki uzyskiwane przy ripowaniu zabezpieczonych płyt (muzycznych i gier).

Bez problemów udawało się poprawnie wypalić płytki DVD o faktozje prędkości 4x z prędkością 8x. Co więcej, były one bez problemu odczytywane na innych napędach, w tym na starym Hitachi 2.5x.

Kolejnymi zaletami urządzenia są: **bardzo cicha praca**, a także szybki powrót z niskiej prędkości odczytu podczas korekcji do pełnej szybkości na „dobrych” sektorach krążków.

Jeśli się obecnie zastanawiał się nad zakupem nagrywarki DVD, poważnie rozważyłbym zakup tego modelu Samsunga. [CDA]



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.
Testy wykonano na nośnikach TDK (i nie tylko!)

PHOTON

OFENSYWA FOTOGRAFII CYFROWEJ

BESTSELLERY 2004

PHOTON 484

NOWOŚĆ



1399 zł
(w tym 22% VAT)

"nowy produkt spod znaku Pentagram nie ma realnej konkurencji oferującej tak wiele za podobną cenę."

- TwojePC.pl sierpień 2004

8 X ZOOM OPTCZNY

matryca rzeczywista	4 megapiksele, CCD
matryca interpolowana	8 megapikseli
obiektyw	szklany
zoom optyczny	8x (odpowiednik 40-352 mm dla filmu 35mm)
zoom cyfrowy	4x
pamięć wbudowana	16 MB
pamięć wymienna	karty SD
nagrywanie video	tak (z dźwiękiem)

"Słowa uznania należą się producentowi za bogactwo, a może wręcz przepych cyfrowych funkcji, programów tematycznych i funkcji dodatkowych. Zazwyczaj spragnieni ich zaawansowani fotoamatorzy powinni być w siódmym niebie."



nr 5-6/2004

"Photon 484 to solidnie wykonana cyfrowka z rozbudowanym menu, oferująca wiele zaawansowanych funkcji, zazwyczaj niedostępnych w tej klasie sprzętu. Przekonują do jej zakupu nie tylko niewygórowana cena, ale przede wszystkim oferowane parametry. 8-krotny zoom optyczny, sprawnie działający balans bieli i poprawnie dobraća moc błysku to niewątpliwe atuty aparatu."

- DigiCam 5-6/2004

PHOTON 434



TERAZ W SUPER CENIE III

799 zł
(w tym 22% VAT)

"Aparat polecamy wszystkim, którzy chcą zmienić swój analogowy kompakt na cyfrowkę."

- PC World Komputer 2/2004

4 MP, SUPER SZYBKI

matryca rzeczywista	4 megapiksele, CCD
matryca interpolowana	5.5 megapiksela
obiektyw	szklany
zoom optyczny/cyfrowy	3x / 4x
pamięć wbudowana	16 MB
pamięć wymienna	karty SD
nagrywanie video	tak (z dźwiękiem)

"robi bardzo dobre zdjęcia"

- Newsweek 28/2004

"Urządzenie zostało liderem w swojej grupie cenowej, nękałując rywal pod kilkoma względami"

- magazyn ZOOM 1/2004

"Mając na uwadze funkcjonalność, jaką oferują testowane aparaty, niedoścignionym wzorem okazał się aparat PENTAGRAM PHOTON 434"

- CHIP 4/2004



PHOTON 41 ZOOM-3



TERAZ W SUPER CENIE III

699 zł
(w tym 22% VAT)

"Idealne dla początkujących użytkowników (...) wielką zaletą jest bardzo przystępna cena przy wysokiej jakości rejestrowanych zdjęć"

- fotopolis.pl

WYSOKA JAKOŚĆ ZDJEĆ

matryca rzeczywista	4 megapiksele, CCD
obiektyw	szklany Ricoh
zoom optyczny/cyfrowy	3x / 2x
karta pamięci w zestawie	32 MB
pamięć wymienna	karty CF



"Za dobre parametry i przystępną cenę"

"Jakość matrycy w połączeniu z optyką (...) pozwalają na wykonywanie dobrej jakości zdjęć zarówno w sprzyjających, jak i w gorszych warunkach oświetleniowych (...) Photon 41 Zoom-3 to aparat fotograficzny oferujący spore możliwości"

- CD Action 10/2003

W reklamie podano sugerowane ceny detaliczne. Realne ceny występujące na rynku mogą się od nich różnić.

Autoryzowany wyłączny dystrybutor:

MULTIMEDIA VISION

tel. (022) 338 9000 - www.pentagram.pl



wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy

CD Action z **CD w cenie 174 zł**
z **DVD w cenie 190 zł**

Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł,
zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**
i dostaniesz **PREZENT**

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy

CD Action z **CD w cenie 99 zł**
z **DVD w cenie 108 zł**

Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł,
zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł

wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy

CD Action z **CD + PC Format**

w cenie 290 zł

CD Action z **DVD + PC Format**

w cenie 306 zł

Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w
kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet
oszczędzasz aż 134,80 zł
i dostaniesz **PREZENT**

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy

CD Action z **CD + PC Format**

w cenie 149 zł

CD Action z **DVD + PC Format**

w cenie 156 zł

Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w ki-
osku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 63,40 zł

PC Format
to magazyn
komputerowy
o charakterze
edukacyjnym,
stworzony z myślą
o użytkownikach
komputerów PC,
poszukujących
rzetelnej,
pogłębionej
wiedzy z zakresu
nowych zastosowań komputerów, technologii
i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi
wersjami programów i aplikacji, kursy i porad-
niki, recenzje, praktyczne wskazówki związane
z obsługą najczęściej używanych aplikacji i
programów narzędziowych.



**Przy zamówieniu prenumeraty rocznej OTRZYMASZ PREZENT,
wybierz jedną z propozycji!**

Słownik

Podręczniki

Autoatlas



6203

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-Action od numeru:

Preslany o wpisać w kratkach (miejsc - rok) od którego chcę prenumeratę rozpocząć

Wybieram następujący wariant:
prenumeraty, nr:

w cenie

Wybieram następujący prezent:

Słownik

Podręczniki

Autoatlas Pol

oferta grudzień 2004

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy:

Ul. numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy

Miejscowość

Kraj

Telefon kontaktowy

NIP firmy:

email:

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic

☐ VISA Business

☐ Polcard

☐ PBK Styl

☐ EuroCard/MasterCard

Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k., ul. Molotowa 1, 01-035 Warszawa
moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Data i podpis

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod
adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. telefonicznie: 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem
prenumerata@bauer.pl

oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. zamówienia można również zgłaszać przez internet:

<http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową
lub przelewem na wskazany numer konta

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.

Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie do dwóch miesięcy
od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia
na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczy założoną ilość,
wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej
wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej,
każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty
otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel: 22/ 517 05 31 do 36

REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik,

tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukienicze 6, 50-107 WROCŁAW

NUMERY ARCHIWALNE można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest

realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy

odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy

oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej

www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz.

FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują

terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego

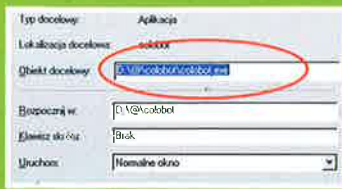
okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie

zamawiania prenumeraty zagraniczej udziela Ruch SA OKDP 01-248

Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532

8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na

stronie <http://www.ruch.pol.pl>



GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikona) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widzimy opcję SKRÓT. Klikamy ją, co otwiera otwarcie menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Tipsy

18 Wheels of Steel: Pedal to the Metal

W katalogu Moje dokumenty znajdziesz podkatalog 18 WoS Pedal to the Metal. A w nim plik config.cfg. Zrób jego kopię zapasową, po czym edytuj go za pomocą dowolnego edytora tekstów. Znajdź linie:

uset_g_console „0”

i zamiast „0” wpisz „1”. Zgraj plik. Uruchom grę. Wgraj save'a albo zacznij nową grę. Naciśnij [-], by wejść do konsoli, wpisz tips, naciśnij ponownie [-].

cheat stars - przesłż na maksa
cheat money - 100.000 \$
cheat drivers - dostęp do wszystkich wolnych kierowców
cheat dealers - dostęp do wszystkich dealerów ciężarówek G
cheat all - wszystko powyżej + 600.000 \$
cheat star - przesłż zwiększony o 10

Call Of Duty: United Offensive

Dodaj do linii komend: +set developer 1 +set sv_cheats 1 (*). Podczas gry naciśnij [-], by wejść w konsolę i wpisz:

give (xxxx) - daje przedmiot o nazwie xxxx
give health - odnawia energię
give all - dostajesz wszystko co można
give ammo - uzupełnia amunicję
god - god mode
notarget - wrogowie cię nie widzą
noclip - przenikanie przez ściany
ufo - latamy!
jumptonode - wpisz i się ciesz!
map (xxxx) - przenosi cię na mapę o nazwie xxx
kill - pa, pa...
debug 1 - debug mode (aby wyjść, wpisz debug 0)
bindlist - lista „zabindowanych” klawiszy
gfxinfo - informacje dot. grafiki
cinematic - odtwarza cut scenki
cg_crosshairAlpha (xxx) - przezroczystość celownika (domyślnie 1.0)
g_gravity (xxx) - siła grawitacji (domyślnie 800)
cg_hudAlpha (xxx) - przezroczystość interfejsu (domyślnie 1.0)
ai_corpsecount (xxx) - czas, po jakim znikają ciała
g_knockback (xxx) - siła odrzutu broni (domyślnie 1000)
timescale (xxx) - tempo gry (domyślnie 1)
g_ai [0 lub 1] - włącza/wyłącza AI
cg_drawFPS [0 lub 1] - pokazuje ilość FPS

(*) jeśli cheaty nie chcą działać, spróbuj zmienić te komendy na: +set thereisacow 1337 +set developer 1 +set sv_cheats 1 +set monkeytoy 0

Evil Genius

Naciśnij równocześnie [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [D] podczas gry. Następnie wdruk [-], by otworzyć konsolę (jeśli nie zadziała - naciśnij [-] TRZYMA - iAC ową kombinację klawiszy). Teraz wpisz:

Money (xxx) - dostajesz kasę
RemoveMoney (xxx) - usuwa kasę (jeśli nie

wpiszesz wartości - usunie 100.000!)
GiveAll - dostajesz wszystko co możliwe
CutScenes_Enable - dostęp do wszystkich cut-scenek
DF_BuildInstantObjects - szybkie budowanie
DF_FullyTrainedHenchmen - twoi podwładni są maksymalnie wytrenowani
HELP - lista komend konsoli

Na koniec ponownie naciśnij [Ctrl] + [Shift] + [Alt] + [D]

Kohan 2: Kings Of War

Naciśnij [Enter] i wpisz:

victoryismine - wygrasz misję
wasted - przegrywasz misję
gimme - 100 sztuk złota
knowitall - ???

Psychotonic

Podczas gry naciśnij [-] i wpisz (zwróć uwagę, by wstawić duże litery tam, gdzie występują w cheatach):

lua.levelend() - następny level
lua.allammo() - amunicja
lua.medave() - broń
lua.medoof() - więcej broni
lua.god() - god mode
lua.ungod() - anuluje god mode
lua.PlayerInvisible() - niewidzialność
lua.PlayerVisible() - anuluje poprzedni cheat
lua.speed(#) - szybkość gry (zamiast # wpisz odpowiednią wartość)
lua.PTFly (On/Off) - włącza/wyłącza latanie
lua.PTLowGoreVersion() - wyłącza nadmierną „krwistość” gry
lua.ResetWeaponSlots() - dodatkowe sloty na broń

A tu otrzymać odpowiednią broń:

lua.summon(PickupKnife)
lua.summon(PickupColt)
lua.summon(PickupSocom)
lua.summon(PickupMac10)
lua.summon(PickupPumpGun)
lua.summon(PickupM16)
lua.summon(PickupSniper)
lua.summon(PickupGatlingGun)
lua.summon(PickupFlamer)
lua.summon(PickupJackhammer)
lua.summon(PickupUdderGun)
lua.summon(PickupA_Gun)
lua.summon(PickupRifle)
lua.summon(PickupPitBull)
lua.summon(PickupSpectreEyes)

Rogue Spear - Black Thorn

Naciśnij [Enter] podczas gry i wpisz:
teamshadow - god mode dla oddziału
theshadowknobs - god mode dla wskazanego żołnierza
silentbutdeadly - hmmm... „pierzdzimodek”?
monocle - monokl mode [hm?]
turnpunchkick - i mamy 2D!
1-900 - głośno oddech

clodhopper - a sprawdź sam :)
meganoggin - olbrzymie lby
bignoggin - duże lby
5fingerdiscount - uzupełnia wyposażenie
explore - wygramy misję
nobrainer - AI won (stąd!)
stumpy - kolejny dziwny tryb...
teamgod - inny god mode dla oddziału
wounddeath - rana = śmierć

Shadow Ops: Red Mercury

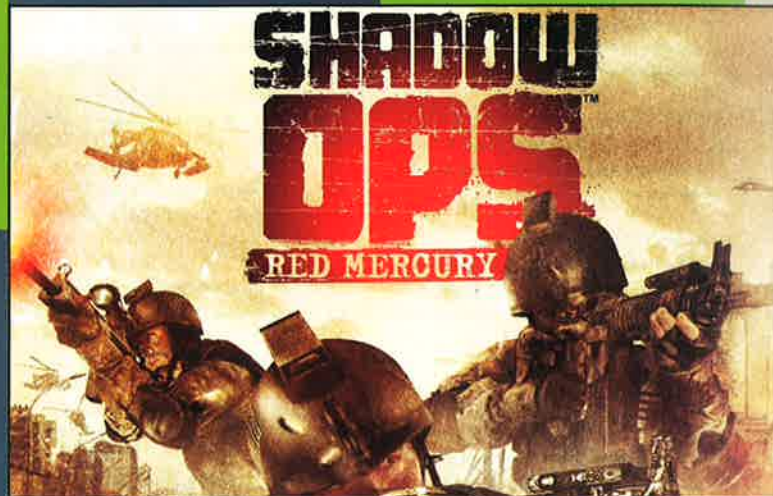
Wpisz to w menu Options/Cheats menu:

peterpan - latamy
madminute - nieskończona amunicja
firstlaw - god mode
corpsman - tryb reinkarnacji (?)
intelstrep - wszystkie cut-scenki
greenlight - dostęp do wszystkich misji

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sposoby na wprowadzanie kodów są dwa. Pierwszy to włączenie konsoli za pomocą klawisza [Tab] i wpisanie w niej dowolnego z poniższych kodów, a następnie potwierdzenie klawiszem [Enter]. Jeśli jednak z jakiegoś kodu chcemy korzystać częściej, można go przypisać do dowolnego klawisza. Potem wystarczy tylko go wcisnąć w trakcie gry, by np. uzupełnić amunicję oraz zdrowie. Jak to zrobić?

Na początku w Notatniku musisz utworzyć plik z katalogu: \Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system\SplinterCell2User.ini (wcześniej zrób na wszelki wypadek jego kopię), a następnie przypisać do klawiszy dowolne cheaty z poniższej listy (przykład będzie na samym końcu, a cheaty są takie same w



Silent Hunter 2

1. Pomyślnie zakończona misja

Edytuj plik sim.ini w katalogu \ssilent hunter II\sim.

Dodaj to na końcu pliku

[ULTIMATION]
cheat=TRUE

Zgraj plik. Uruchom grę. Podczas gry naciśnij [Ctrl] + [Shift] + [-].

2. Realizm...

Wybierz ikonę „realizm” w menu „war patrol”. Masz teraz nieskończoną amunicję, paliwo i god mode.

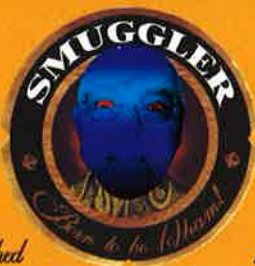
Sims 2

W czasie gry naciśnij jednocześnie [Ctrl]-[Shift]-[C]. Teraz wpisz cheaty, pamiętając o małych i dużych literach (ważne!).

Kaching - dodaje 1.000\$
Motherlode - dodaje 50.000\$
Aging - on/off - sim się nie starzeje (włącz/wyłącz)
Autopatch on/off - gra sama cię poinformuje, że pojawiły się nowe patche (o ile masz dostęp do Internetu)
StretchSkeleton (xxx) - wielkość sima [domyślnie 1.0]
Help - lista cheatów
Exit - zamyka okno z cheatami
deleteAllCharacters - usuwa wszystkich sąsiadów

obydwu sposobach):
health - dostajesz zdrowie
killpawns - zabija wszystkich wrogów
ammo - dostajesz amunicję
ghost - możesz przechodzić przez ściany
fly - możesz latać
walk - wyłącza latanie i przechodzenie przez ściany
invincible 1 - włącza god mode
invincible 0 - wyłącza god mode
invisible 1 - stajesz się niewidzialny
invisible 0 - wyłącza niewidzialność
playersonly 1 - unieruchamia wrogów
playersonly 0 - wrogowie mogą się już ruszać
savegame - zapisuje stan gry
loadgame - wczytuje stan gry
stealth - pokazuje, jak dobrze jesteś ukryty
preferences - modyfikuje ustawienia, w tym obłożenie klawiszy
mission win - kończysz obecną misję
quit - wychodzisz z gry

Do jednego klawisza można przypisać wiele kodów, jednak wtedy muszą one być oddzielone znakiem [] (pionowa kreska znajduje się na klawiszu []). Na przykład, jeśli chcesz do klawisza [F10] przypisać niewidzialność, do [F11] amunicję, a do [F12] przywołanie dwóch flar i granatu dymnego, do pliku musisz dopisać następujące linijki:
F10=invisible
F11=ammo
F12=summon echeloningredient.
eflare|summon echeloningredient.
eflare|summon echeloningredient.es-mokegrenade



Established

1996

Myśl miesięca:

Hej! Nie wiem, czy wiecie - ale AR skończyło właśnie 8 lat. Teoretycznie było to miesiąc czy dwa temu - ale ponieważ pierwsze AR pojawiło się w środku jesieni 1996, to dlatego właśnie dziś świętuję „okrągłą ósmą rocznicę”. Życzenia świąteczne dla was na razie sobie odpuszczę („Wesołych Świąt” wokolicach 1.11. zabrzmiąłoby nieco... mac abrycznie). I dziś znów AR robimy w duecie (z Ghostem).

Pytania różne i różniaste

✉ Jestem waszym stałym czytelnikiem od ponad 9 lat, a od 7 mam wykupioną prenumeratę, co sprawia, że (w moim odczuciu) mam prawo ingerować w wewnętrzne sprawy tegoż czasopisma jako jego stały nabywca gwarantujący wam dopływ gotówki!

Ponad 9 lat? No patrz, my się przejmujemy, że dajemy grudniowy numer w listopadzie - a tu czytelnik już jest co najmniej w maju 2005...

GHOST: Podobno podróże w czasie są niemożliwe. Jeśli udowodnisz, że jest inaczej, nagroda Nobla murowana. Tylko się pośpiesz, gdyż Smug kandyduje do niej jako „wiecznie żywy” symbol CDA.

Osobiście uważam, że pismo stać na dużo lepszy symbol. I nie „wiecznie żywy” ale „ledwo żywy”, bo po imprezie urodzinowej (własnej zresztą). Ale w końcu raz w życiu się ma te 96 lat...

Na początku pytanie skierowane do całego forum czytelników CDA: czy w Krakowie są śmietniki, na których można znaleźć CDA? I jeżeli tak - to gdzie???

Mam Kraków za inteligentne miasto - ergo: szansa znalezienia CDA na śmietniku w tym mieście jest raczej mizerna. Mądrzy ludzie nie wyrzucają cennych rzeczy.

Teraz pytania dla osoby decydującej, jaki gadżet dostaniemy: czy w nast. numerze możecie dorzucić sterowniki dla mojego CD-ROM-u tak, abym za jego pomocą mógł nagrywać płyty DVD-ROM???

Naturalnie. Ale przedtem przyslij nam trochę toneru do monitora - za darmo takich sterowników nie rozdajemy!

GHOST: Posiadamy takie sterowniki tylko na taśmie magnetoфонowej i tylko do Atari XT. Ale prosta konwersja za pomocą gramofonu korbkowego powinna Ci tę sprawę załatwić.

Jeżeli nie, to czy możecie dorzucić nagrywkę DVD???

Do Krakowa z Wrocławia? Musielibyśmy jeść duuuużo sterydów... a i tak wątpię, czy doleci.

GHOST: No chyba, że Czarny Iwan nią rzuci. Ale - znając jego moc - mogłaby ona dolecieć na Grenlandię.

W życiu można liczyć tylko na samego siebie. Ale i tego nie radzę.

Dlaczego na tym pustym DVD-ROM-ie niema żadnych dem ani kompletnie nic???

Przepraszam, ale jest tam właśnie kompletne nic, co łatwo sprawdzić. Zatem skoro jest tam nic, to jak możesz mówić, że NIC NIE MA!?:)

Teraz pytania dla wszystkich redaktorów CDA: ile kasy trzeba włożyć do koperty z grą do recenzowania, aby dostała 10/10???

Zacznij od 1 zł. Nigdy wcześniej tego nie testowaliśmy, więc może tyle nam wystarczy? No i w końcu dowiem się, jak to jest, jak się bierze łapówkę. W razie czego sugeruję, że bardzo podobają mi się w Egipcie i z chęcią bym tam powrócił (minimum 2 tygodnie w opcji „all inclusive”, hotel **** lub wyżej, jakby kogoś interesowały szczegóły).

GHOST: Włóż dwie duże, pancerne, takie 4 tonowe, jedna malutką pół tonową, a jako bonus kasetek ogniotrwałą.

Ujdzie tes kilo kasy grycanej (Mazurskie Radio Regionalne).

Czy moglibyście nie brać wypłat i utrzymywać się tylko z łapówek, aby obniżyć cenę pisma i zdobyć nową rzeszę czytelników???

Moglibyśmy. W końcu jaka różnica - 100 zł w tę, czy tamtą...

Teraz pytanie na serio(UWAGA): już od dawna nie było żadnych (pełnych) RPG-ów na cover CD/DVD, czy moglibyście wrzucić jakiś niekoniecznie najnowszy, ale za to grywalny do nast. numeru?? Arcanum spełnia te warunki, a obecnie nigdzie nie mogę go znaleźć w sprzedaży detalicznej (za wyjątkiem giełdy, ale chcę oryginał!).

Lokhgard, Kicia i czterech(4)

Nie lubię (FAQ!) takich pytań, ale... Na pewno ten czy inny cRPG trafi na nasze cedeiki. Kiedyś. Więcej nie powiem. Arcanum? A wiesz, ile to ma CD? No właśnie...

GHOST: My dużo rzeczy możemy, szkoda tylko, że potem się budzimy i idziemy do pracy.

On, czyli...

✉ To dla tych, którzy myślą, że mają ciężko. Znam koleś, którego rodzice postanowili wychować na dobrego człowieka. Więc: zakaz telewizji, bo tam tylko przemoc i seks, ma dwie wybrane przez rodziców magazyny do czytania (oczywiście bardzo grzeczne), każdą książkę najpierw musi przeczytać ojciec,

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co o CDA piszą w Internecie. Dziś zamieszczam fragmenty obszernej dyskusji nad 11/04 CDA (dyskusja rozpoczęła się po zapowiedzi numeru, gdy jeszcze nikt z dyskutujących go na oczy nie widział - co nie przeszkadzało rzecz jasna sobie na CDA popluć).

• To najgłupsza gazeta komputerowa ever! Nigdzie nie można przeczytać takich bzdur jak w cda

• ja tego s****a już nie kupuje w sumie wole XXX są na rynku dłużej niż CDA i mają o czym pisać!

Pismo XXX co prawda padło jakiś czas temu - ale - co tam...

• Pod względem treści CDA naprawdę prezentuje żenująco niski poziom. Wystarczy przeczytać choćby kilka zdań z dowolnej recenzji aby się o tym przekonać. Niemal każde zdanie jest napisane niepoprawnie pod względem językowym lub gramatycznym.

To być nieprawdą, nasza nie kaleczyć polski języka! A jak kaleczyć - to proszę podać przykłady. Dużo przykładów, bo ponoć robimy to nągminnie, więc nie powinno być problemów z cytatami...

Nie oczekuję od czasopisma komputerowego poziomu językowego rodem z Uniwersytetu, ale redaktorzy CDA tak potwornie kaleczą polszczyznę, że czytać się nie da (imho mniej więcej poziom dresów z pod budki z piwem). Na koniec - język pisany nie jest jednoznaczny z językiem mówionym - ta zasada wydaje się być zupełnie obca autorom tekstów w CDA...

Za to wiemy, co to jest „stylizacja językowa” i zarzucając komuś kaleczenie języka polskiego, nie używamy przy tym arcykolebkiego i hiperpoprawnego „IMHO”.

•vilk7: dzisiaj narodowy dzień bluźniania CDA czy co? Wszyscy tylko narzekają i krytykują. Z pełnymi wersjami jest ostatnio w CDA gorzej niż dawniej, ale i tak znacznie

lepiej niż w jakimkolwiek innym czasopiśmie. A co do tekstów, mówcie co chcecie, ale ja uważam że recenzje w CDA są najlepsze ze wszystkich czasopism. No i NL i AR, dzięki którym co miesiąc można paść ze śmiechu^^

• Reset, Gambler itp. przegrali z CD-actionem tylko dla tego, że w Polsce żyje za dużo lamerskich g***iarzy kupujących ten syf. Skuszeni 2 CD-kami nie mieli porównania do innych gazet.

Które też miały 2 CD (Gambler, w swoim czasie SS, Reset, PC Games, ŚGK, I/O itd.). Ot, logika...

I kupuję to i myślę, że to jest fajne, bo nie wiedzą co jest naprawdę fajne. W CD-actionie oceny gier są kompletnie na oślep. Recenzje są rutynowe, bez polotu.

Poradnik antyfa: jak nie masz KOMPLETNIE pomysłu co i jak zbliżać, mów: „tracą klimat” albo: „mają kiepskie/słabe/rutynowe recenzje”.

I broń Boże żadnych cytowańi niczego, czym można udowodnić swe zarzuty. Mastahowie nie używają cytatów!

A Action-Redaction by było spoko gdyby te palanty nie tubili z poważnych pytań.

Tututututu! Tuuuuu! Tuuuu! (No co? Tubię sobie!) Tuuuuuuuuuuuuuuuuuuu!!!!

• slipcio: Mój profesor od geografii powiedział kiedyś tak (na lekcji mówiliśmy o naszych miejscowościach w których mieszkamy, każdy z nas stwierdził że jego miejscinka to totalne zadupie, gdzie nic nie ma), cytuję: „Więc jesteście typowymi Polakami, którzy potrafia tylko narzekać i nie dostrzegają prawdziwego piękna które nas otacza, a taki Norweg to o swojej miejscowości mówi tylko same dobre rzeczy i potrafi ją zachwalać z każdej strony, dlatego w Polsce nigdy do niczego nie dojdziemy, bo jak jeśli każdy uważa, że co polskie to bzdur i liczy się tylko produkt made in USA”. I tak

żeby sprawdzić, czy nie ma w niej treści nieodpowiednich. (Władca Pierścieni się nie zakwalifikował, bo przemoc...). Ma kompa, ale podobnie jak z książkami, najpierw ojciec. Tak więc mógł grać tylko w symulatory, dopóki ojciec nie zobaczył, jak zestrzelił samolot pasażerski. Od tego momentu ma szlaban na kompa, bo to „wypacza psychikę”. Zaręczam, że to wszystko na 100% prawda!

Miwoj

Czemu piszesz o sobie w trzeciej osobie? W każdym razie współczujemy tob... JEMU :)

GHOST: Uważam, że takie podejście to kiepski pomysł. Bo czy facet do końca życia będzie mieszkał z mamusią i tatusiem? W końcu pójdzie na uczelnię, do wojska, do pracy i wtedy cała ta negatywna część naszego życia z takim impetem zwali się na tego człowieka, że albo się załamie i będzie musiał się latami leczyć, albo wpadnie w jakies nałogi.

Koemy polisz warszyn!

✉ Hmmmmm witam Smugglerze i mr Jedi. Mam taką małą prośbę do redakcji. Niemoglibyście wstawić polskie wersje pełnych gier? Niedawno kupiłem wasz ostatnio wydany numer w którym była pełna wersja HITMANA. Niestety była to wersja angielska, a ja niestety niźnam zbyt dobrze angielskiego i nic nie rozumiem. Jeżeli niemożecie wstawić polskich wersji to chociaż dajcie spolszczenie

Ps. Pleas nie pokazujcie mego listu w gazecie

Snick

Szczerze? Nie znasz ani polskiego, ani angielskiego, więc spolszczenie (czyż różni się spolszczenie od polskiej wersji gry? - tak swoją drogą) też ci nie pomoże. I - zgodnie z prośbą - listu w GAZECIE nie pokazaliśmy. Opublikowaliśmy go za to w CZASOPIŚMIE. A „chodźiarz” to Korzeniowski.

GHOST: Smug, dajmy w końcu słownik or-

tograficzny jako ekstra gadżet. Moje „ludzkie pojęcie”, jak tylko zobaczyło pierwszą linię tego listu, wyszło i polazło na długi spacer.

Kultura

✉ Tytuł listu jest może lekko naciągany, ale zapewniam - najtrafniej wybrany. I nie wiem czy umieścicie ten list na łamach AR (pewnie nie, bo boicie się krytyki)

Jezu... To ostatnie zdanie winno być już ściganie z mocy prawa...

GHOST: Genowefa Krytyka, znana killerka, ścigana od trzech lat listem gończym. To jedyna Krytyka, jakiej się obawiamy.

ale jest mi to obojętne, bo znając wasze chamskie teksty i tak zmiśzacie mnie z błotem.

Obrzydliwie standardowy początek, prawdę mówiąc. Ludzie, pisząc takie teksty, czy wyście się NICZEGO przez te lata nie nauczyli? FAQ nie czytali? Nie stać was na coś choć odrobinę bardziej odkrywczego?

Meritum sprawy jest proste: czemu na łamach CDA drwicie z każdego (dla Was zwykle głupiego) pytania?

A dlaczego tacy jak wy nie mogą przez 8 lat zrozumieć, że 1) AR to nie jest całe CDA, 2) drwimy tylko z tych, co na to zasługują? To takie trudne do zajarzenia? Już mi się niedobrze robi, gdy muszę to po raz 2365 pisać...

GHOST: A tyżka na to - niemożliwe!!! Wiem, że konie chodzące w dorożkach mają takie kląpki na oczach, żeby zbyt dużo nie widzieć, ale nie widziałem, że i do niektórych ludzi też taka moda dotarła.

Chodzi mi konkretnie o jedno pytanie (10/04, Wojtuś lat 12). Pyta się jak usunąć dialera, który łączył go z pornostroną za 4.70 zł/minuta. Wg mnie od Was należy się odpowiedź na pytanie zadane przez czytelnika (który przynajmniej tego oczekuje, płacąc 18.50 zł za wasz miesięcznik)

Zgadza się. To i otrzymał odpowiedź, niepraw-

daż? A że nie taką, jakiej oczekiwał? No ja przepraszam, za 18.50 złociska nie oczekujcie „full service”. :P

GHOST: A dialera załapał, oglądając stronki „Domowego przedszkola”?

a nie komentowanie tego, jakie strony ogląda.

Komentarze miał jako bonus. :)

Nie chcę wam nic sugerować ani narzucać, ale właśnie dzięki takim jak Wojtuś macie pracę. Czy wy wiecie, że obrażacie ludzi, którzy dają Wam na chleb?

A czy WY wiecie, że często obrażacie ludzi, dzięki którym macie co czytać? A? Co ty na taki argument? Ja bardzo przepraszam, ale wyznaję zasadę wzajemności - „jak Kuba Bogu, tak Bóg Kubie”. Tzn. dokopuję/przypaduję tylko tym, co próbują uczynić nam to, co im niemiłe, ew. robią/mówią rzeczy mocno niemądre.

GHOST: I z tego właśnie powodu AR jest jedną z chętniej czytanych rubryk w piśmie. :)

Za takie teksty w byle jakim sklepie czy gazecie wylatuje się na zbity łeb!

Zatem masz doskonały dowód, że nie jesteście „byłe gazetą”. :)

GHOST: Masz rację, autora takiego listu z miejsca bym wywalił ze sklepu.

Zrozumiałbym Wasze docinki, gdyby ktoś też Wam pisał podobne rzeczy, ale większość pisze normalnie

I dostaje normalne odpowiedzi. Należy tylko zastanowić się nad definicją pojęcia „normalności” w AR...

GHOST: I udać na konsultację do najbliższego psychiatry.

tyle że do nienormalnych ludzi.

Rozumiem, że ty nazywając mnie „nienormalnym” wyrażasz tylko swoją opinię, nato-

miast ja - mówiąc to samo do ciebie - jestem już skrajnie chamski i niegrzeczny? Ciekawe zróżnicowanie... Ale dobra, niech i tak będzie. Przemyśl może coś innego: czy można nazwać normalnym kogoś, kto pisze do nienormalnych i jeszcze oczekuje normalnej odpowiedzi? A? :P

GHOST: To może ja przestanę się już kryć i powieszę na ścianie ten dyplom, który dostałem od psychiatry.

Same teksty w stylu „osły”, „tja”, czy „myślicie, co piszecie” przyprowadzają mnie o zawroty głowy, w której w przeciwnieństwie do Was jest (czytajcie powoli) M-O-Z-G!

Ale kiepski jakiś, skoro za jego pomocą nie możesz zrozumieć bardzo prostych spraw i do tego dajesz się łatwo przegadywać bezmózgim autorom AR. Ja na twoim miejscu zgłosiłbym Bozi reklamację - niech ci wymieni na nowszy model, z zaimplementowanym poczuciem humoru, z czujnikiem reagującym na ironię i zwiększoną mocą obliczeniową.

A tak w ogóle „patafianem szaroburym” jesteś ty, Smuggler, bo u ciebie bluzgi to chyba nowy język?

Dla mnie to określenie to w sumie komplement. A bluzgi są dla mnie faktycznie nowym (w znaczeniu: „praktycznie nieużywany [w AR]”) językiem. Dziękuję, że to dostrze-głeś.

Niektórzy pisząc do Was chcą tylko i wyłącznie porad, a nie iście chamskich pyskówkę.

Jak chcą porad, to niech za nie zapłacą. Nie jesteśmy helpline i dlatego odpowiadamy tak, jak uważamy za słuszne (czytaj: jak nam się podoba). Chcę cię też zapytać o jedną prostą sprawę: a skąd wiesz, czy nie odpisałyśmy owemu Wojtusowi (i wielu innym też) na priv, udzielając konkretnej rady? He? Wpadłeś na to, że w AR (który NIE jest działem w stylu „mam problem z kompem, pomóżcie”) umieszczamy nieco inne teksty, niż te, które prywatnie wysyłamy autorowi listu mającego konkretny problem?



samo jest z CDA, dostajecie co miesiąc kawał dobrego pisma, a w większości tylko marudzić i narzekacie na nie... że płytki zbyt okrągłe, że okładka za miękka, że kolory nie te... ŻE Nie Ma To Jak Konkurencja, Oni To Są Super! A już najlepsze to pisma są te które upadły!

• Zauważyłem, że większość osób zajadła „broniących” CDA nie wykazuje się niestety zbyt wysokim poziomem kultury i słownictwa. O mądrej argumentacji można w ogóle zapomnieć. Owi „czytelnicy” CDA jawią mi się jako plujące jadłem nastolatki ratujące honor swojego bożka przed profanacją, zwykłym atakiem - obrażaniem myślących inaczej. Czysta tolerancja w polskim wydaniu. W ten sposób czytelnicy CDA sami wystawiają o sobie świadectwo.

To się w psychiatrii nazywa „projekcją”, czyli przypisywanie innym SWOICH (zwykle negatywnych) intencji, zachowań, reakcji. Panie an-gielan - a poczytaj pan wypowiedzi fanów i antyfanów. I kto tu bardziej chamski jest? (A jak

ktoś uważa, że tendencyjnie dobrałem cytaty - całochę dyskusji jest tu: <http://gry.wp.pl/core.htm?filtr=0,0&x=nowinki,10,15385>.) Zgadza się z jednym: po słowach ich poznać ich. Każdy sam swoimi wypowiedziami tworzy świadectwo własnej kultury i poziomu intelektualnego...

Druga sprawa - język. Pismo wyraźnie skierowane jest do pseudokultur młodzieżowych, co osobiście mnie razi. Wyrósłem ze spodni z krocem na kolanach, z prymitywnych wiązanek tekstów i jako taki dorosły czytelnik mam prawo wymagać dorosłego (poważnego) traktowania, wartościowej informacji, zamiast mydlenia oczu „cool” tekstami i głupimi wtrąceniami.

Wiesz, kiedy naprawdę dorosisz? Jak a) przestaniesz mówić, że już dorósłeś i wyrosłeś, b) nabierzesz dystansu do siebie i rzeczywistości, c) przestaniesz oceniać po pozorach (np. spodniach z niskim krokiem, nie krocem, to nie to samo (ja tam nie chciałem mieć swego krocza na kolanach :P))... - BTW: akurat u nas fanów hip

hopu jest równo sztuk jeden). A na razie tylko dość nieudolnie silisz się na dorosłość.

(...) popkultura w wykonaniu CDA jest produktem masowym.

Ale odkrył rewelację. Pismo o nakładzie grubo ponad 100.000 to... kultura masowa. Jej, jej. Sensacja! Ale mam lepszą - ta rzeka pośrodku Warszawy to... Wisła! Tadamm!

• obi11: (...) Jestem dorosłym człowiekiem i trochę mnie dotknęło, że w Twoich oczach jestem gówniarzem, bo w końcu czytam CDA. (...) Ja nie znalazłem jeszcze pisma, które byłoby lepsze od CDA. Może się kiedyś znajdzie, na razie jestem zadowolonym, stałym czytelnikiem. Zresztą od zawsze... PS Wiecie co mi się podoba w CDA? Że to są normalni ludzie tam. Mają swoje poglądy, swoje spojrzenie na świat. Często niestety są za to krytykowani... Pozdroofka dla Smuggiego :)

I wzajemnie...

• Dlaczego te pisma [tzn. SS, Reset itd. - Smg] poszły z torbami? Czy dlatego że były gorsze? TAK, w pewnym sensie można tak powiedzieć. Ich wydawcy i redakcje w sensie marketingowym zawiedli. (...) Sami przyznajcie, że nic tak nie działa na wyobraźnię jak napis „4 CD + pudełko + joystick z ForceFeedback”. To zupełnie naturalne. Szefowie wydawnictwa Silver-Shark zauważyli to najszybciej, czy też może wykorzystali to, że konkurencja tego nie dostrzegła. Jeśli do 3 płyt dorzucimy grubą, mocno kolorową gazetkę, to nie ma siły - to się musi sprzedawać.

Dlatego zatem padł blisko 200-stronicowy PC Games CD z 2 CD? (W czasie gdy CDA miał 100 stron i też 2 CD). Dlaczego zszedł był napakowany CD i DVD Gamestar, który do gieniasów się nie zaliczał? Czemu ongiś ŚGK (2 CD + ok. 120 stron) odszedł od tej formuły, skoro to prosta recepta na sukces? Czemu SS wycofał się z wydawania CD? Poza tym zauważ, że CDA startował od JEDNEGO CD i objętości bodaj 40 stron! Z czasem dorobił

Chciałem też na zakończenie zauważyć, że i moja rada w AR była – wbrew pozorom – całkiem sensowna (nie wlaźć na pornostrony, szczególnie gdy się korzysta z modemu i jest się małodanym). To jak z chorobami wenerycznymi i AIDS – lepsza profilaktyka PRZED, zamiast leczenia PO. Gdzie tam „chamską pyskówkę” widzisz?

Teraz nie dziwię się, skąd tyle braku szacunku skoro nawet w najbardziej poczytnym komputerowym piśmie tyle jest nienawiści!

Miniak

...W listach od czytelników. Bo czego by nam nie zarzucać (chamstwo, złośliwość, „czepiałość” itd.), to w naszych odpowiedziach nie ma nienawiści. Dla mnie odpowiadanie na te listy to dobra zabawa... I tak to trzeba traktować, a nie się nadymać jak żaba przez słomkę dmuchana. I aż chce się zanuć: „Dziiiiwnyyyy jest ten świataaat”...

GHÖST: „Tyle nienawiści?” Zaliczyłem pełnego, wzorcowego ROTFL-a po tym stwierdzeniu. Rzeczami, których naprawdę nienawidzę, są flaczki i smażona wątróbka.

Ostrzeżenie

☒ (...) Oto ostrzeżenia redakcji CDA i całej społeczności graczy o niszczycielskim wpływie, jaki mogą mieć na umysł ludzki długie sesje gier zwanych klaszką :)) I tak... Pac-man - po długim graniu w Pac-mana mogą pojawić się niepokojące objawy, głównie uciekanie przed ludźmi ubranymi w jaskrawe kolory, a także zjedanie wszystkiego, co okrągłe (uwaga na studienki kanalizacyjne! :) Tetris - tu także jest niebezpiecznie: chory zrzuca cegły z jakiegoś wysokiego miejsca, np. dachu wieżowca, próbując ułożyć je w mur (jeśli przypadkiem mu się uda ułożyć linię cegieł, narzeka, że linia nie znika). Ostrzec przechodniów! River Raid - tu wszystko jest chyba oczywiste: chory porwca samolot i strzela do wszystkiego, co się rusza, dziwiąc się, że mało przeciwników, nie ma latających kanistrów z benzyną i nie wszystko pada po jednym - dwóch strzałach. Ekstremal-

nie niebezpieczny! Space Invaders - tutaj chory stanowi zdecydowanie mniejsze zagrożenie dla otoczenia (jeszcze). Odbywa pielgrzymkę do siedziby NASA i bezskutecznie poszukuje nasyłców kosmicznych :).

ShadowDragon

PS. (...) (zapomniałem co miałem powiedzieć, a trzeba sobie jakoś radzić :) (zresztą i tak mój list zostanie pocięty, więc co tam, jedno cięcie mniej czy więcej :P)

Skoro tak... - powiedział Smuggler i ciął koleśka mieczem samurajskim.

Mam pomysła na grę :)

☒ A więc gra chodziłaby na engine'ie Fiata 125p. Tytuł gry to „Szybcy się wściekli”. A dlatego się wściekli, że ceny benzyny rosną. Skutkiem tego zamontowali oni w swoich diabelnie szybkich maszynach silniki od malucha. Żeby gra mogła płynnie działać należy postawić silnik od malucha przy kompie i uruchomić, aby poczuć spaliny jak w prawdziwym wyścigu. Gracz siada za kierownicą bądź klawiaturą (zależy kto co ma :p) i rusza uliczkami Starego miasta w Warszawie. Player musi przegonić rywali i dojechać do mety nie czadząc się przy tym spaliniami z postawionego obok kompa silnika.

aDaMoS

Tu nie ma co komentować, tu należy się rozśmiać. :) I apel do tych, co przysyłają swoje pomysły: niech to będzie pomysł, a nie rozpisanie na 5-10-20 KB założeń gry. Ja takich „kobył” przecież w AR nie druknę, bo nie starczy miejsca na nic innego. Krótko mówiąc: streszczajcie się, panowie pomysłodawcy.

☒ (...) Otóż w tej grze jest się kibolem. Trzeba w niej zdobyć sławę najbrutalniejszego kibola poprzez wszynanie zamieszek obrabianie banków i inne. Oczywiście startujesz siedząc grzecznie na trybunach. Teren gry obejmuje osiedle. Można zabijać zawodników i przebiegać się za nich. So jeszcze misje fabularne jak naprzykład ucieczka z więzienia czy wielkie zamieszki.

A są trzy rodzaje zawodów. Piłka nożna wysłgi samochodowe i boks.

7777

Tu z kolei się nawet nie chce komentować... a i śmiech na ustach jakoś zamiera...

☒ Gra sportowa - piłka nożna (choć w takie nie gram), ale całkiem inna, bo z pierwszoosobową perspektywą i z inną zasadą działania. Gracz nie jest tylko jednym zawodnikiem, ale każdym tym, który ma piłkę, reszta robi co swoje i czeka na podanie. Byłaby to pierwsza (chyba) gra FPP, w której patrząc w dół widziałoby się swoje nogi kopiące piłkę. Sterowanie mysz i WSAD (z dodatkami), które pozwoli za pomocą combosów kiwać, kopać i przewrócić itp. Nie zaszkodzi też wprowadzić jakieś bonusy np. nóż ukryty za getrem na wypadek gdyby nie podobała się nam decyzja sędziego :) Taka gra pozwoli wprowadzić dużo nowości i ostrej akcji (szczególnie jeżeli na koniec nudnego meczu będzie można dokopać drużynie przeciwną), więc nie wiem do czego możesz się przyklepić, no do czego?

gienius_

Pomijając te bonusy - w sumie ciekawa idea. Może nieco utrudniająca kontrolę nad np. grą drużyny czy rozoznaniem się gdzie aktualnie jest piłka. Ale... jestem na tak. Ew. klasyczna symulacja nogi + opcja przełączania się na tryb FPP. Czemu nie? Ja bym to kupił. Co prawda, 20 lat temu było coś podobnego na C-64 (3D Soccer, tyle że w TPP), ale co tam. :)

I tak komercja :)

☒ No i co (pytam się osób, które zarzucają wam komercję)? Czy po ukazaniu się „Nie daj się nabrać” nadal uważacie, że CD-action robi wszystko dla pieniędzy? (...) Ale pewnie i tak znajdą się osoby, które zarzucą Wam komercję np. mój (były) kolega. Uważa, że CDA jest nadal komercyjne, gdyż robi antyreklamę konkurencji producentów, którzy im zapłacili. Można się załamać słuchając takich ludzi.

Miecie Skarpeta

Tak, to jest mentalność typu: „słońce zaszło dziś wcześniej, bo ONI mu zapłacili, żeby mogli dłużej robić swoje ciemne interesy”. Z takimi ludźmi nie pogadasz. Ale czy warto? I tak taki koleś wie, że ONI cię przekupili, gdyż inaczej miałbyś takie same jak on poglądy.

GHÖST: A ja dotąd myślałem, że nasi recenzenci codziennie zmieniają kolor meroli. A to nieprawda, oni dostają nowe od producentów, którym pomogliśmy zjechać konkurencję.

Daliby w końcu np. Lamborghini Diablo – taka bryka bardziej przystoi dynamicznym redaktorom dużego pisma o grach, a nie jakieś tam wołowane niemieckie limuzyny. Trzeba mieć fantazję, panowie producenci! Za merola już więcej jak 6/10 nie damy! :D

☒ CDA, rany boskie, co wy wyprowadzacie. W głowach się wam przewraca. Co to za „genialny” pomysł aby do czasopisma dawać czyste płyty dvd. Myślałem, że to co piszą inni o was, że jesteście komercyjni i bierzecie łapówki to totalny stek bzdur to teraz zmieniłem zdanie. Jesteście tak komercyjni, że głowa boli.

Dotąd myślałem, że „bolesna pustka” to tylko takie poetyckie powiedzonko. A tu proszę – ciebie boli głowa...

Świetny pomysł na reklamę firmy Bulkpaq, nie.

No pewnie. Dlatego firma Bulkpaq zrobiła wam ten prezent. A myślisz, że dlatego, że kochają Polskę i fanów CDA na czele? W ten właśnie sposób firma się tu promuje. Zły pomysł?

No to ile wam tam dali w łapkę? Co?

7777

Nam, niestety, nic. Wam za to po płytce. A szkoda, bo jakby przemyłoczyć nasz nakład przez cenę owej płytki, to daje to naprawdę niezłą kwotę. Jasne, że wolalbym żeby mi tę kaszkę dali do wspomnianej łapki, zamiast żeby wam rozdawali prezenty (a ty to nie?) - ale nie chcieli na to pójść. Cholerna komercja w tej firmie panuje! Zamiast łapówek paru redaktorom rozdają prezenty wszystkim czytelnikom! Fui! Głupole!

wiadomo, taka pomyłka dyskwalifikuje redakcję pisma o grach i obnaża jej całkowitą niewiedzę na temat np. RTS-ów. Każdy mastah to wie!

albo konkurs, w którym zwyciężyła recenzja chłopaka, który po prostu przepisał ją ze starego numeru „Top Secretu” :D

Nie zwyciężyła, a została wyróżniona. I to chyba dobrze świadczy o umiejętnościach jury, które potrafiło odsiać plewy od ziaren. Krótko mówiąc: skoro wyróżniliśmy dobry tekst, to znaczy, że umiemy go odróżnić od złego, a tym samym potrafimy wpuszczać na łany CDA tylko te dobre. Dodam też, że tylko Bozia jest bezbłędna i nieomylna - zatem każde pismo ma na koncie jakieś błędy i wpadki, nie tylko CDA. I daj Boże, żebyśmy tylko takie potknięcia mieli na koncie w przyszłości...

Dominująca pozycja CDA na polskim rynku czasopism o grach wynika również z błędów konkurencji.

To też. Wojny wygrywa się także dzięki błędom przeciwnika. Mam tylko nadzieję, że nie jest

się i więcej CD i sporej objętości - ale jak wydułaczysz, acan, to, że czytelnicy dali mu ten dwuletni kredyt na „dorobienie się”, mimo ostrej konkurencji ówczesnych gigantów?

Droży fani CDA! Nie piszcie mi, że CDA jest najlepsze. Wszystko jest rzeczą gustu, a o gustach się nie dyskutuje.

W takim razie nie powinienem też pisać, że CDA NIE jest najlepsze, bo to z kolei TWOJ gust. Bądźmy konsekwentni!

Jeśli jednak wziąć pod uwagę FAKTY, to wygląda to następująco: - CDA są najlepsi marketingowo - dziś to czynnik niezbędny do przetrwania na rynku czasopism specjalistycznych.

Zgoda. To jest fakt. Ale czy to grzech?

(...) treść czasopisma - zawartość merytoryczna i stylistyczna jest delikatnie mówiąc przeciętna.

A to już nie jest fakt, tylko twój pogląd/gust. Tu

mogę cię zacytować: „wszystko jest rzeczą gustu, a o gustach się nie dyskutuje”.

Mam info z pierwszej ręki od człowieka, który tam pracuje i któremu ufam: TYLKO i WYŁĄCZNIE dzięki KOREKCIE niektórzy jeszcze mają wątpliwości, czy CDA ma naprawdę przeciętną zawartość :D I wszystko jasne.

Ja nie wiem, kto ci to powiedział (o ile sam tego nie wymyśliłeś) - ale już to dyskwalifikuje dla mnie wiarygodność tego koleśka - z przyczyn, które zaraz wyjawię. Swoją drogą, gratulacje dla każdego, kto potrafi „z marszu” pojąć sens powyższej wypowiedzi antyfa.

Podziwiam tych ludzi, bo poprawiają nie tylko literówki, interpunkcję czy ortografię - korekta często musi ostro głowkować nad stylem szanownych Panów Redaktorów.

Ludzi? Jest jeden człowiek, a co do poprawiania stylu, to była cała wielka wojna z korektą o to, by tego NIE robił - by NIE poprawiał stylu! Tak, aby każdy autor mógł mówić w taki sposób,

w jaki chce i lubi, żeby każdy miał swoje własne brzmienie, nawet jeśli niektórzy brzmią czasem nie za czysto. Wychodzimy bowiem z założenia, że lepsze spontaniczne potknięcie stylistyczne czy przyciężki kolokwializm niż wymęczona i wypucowana językowa hiperpoprawność. Wvo-limy punk (czy hip-hop) od muzyki klasycznej - qmasz? A całość tych „korektorskich” rewelacji można podsumować dosadnie i krótko: bullshit. Albo: „wyssane z palucha brednie”.

Szef pisma wychodzi ze słusznego założenia, że łatwiej znaleźć nowych, ciężko pracujących za grosze korektorów niż nowych, dobrych redaktorów.

Korektor (jeden!) pracuje z nami od dobrych kilku lat...

Do tego mógłbym dolożyć ciekawe wpadki, a właściwie kompromitacje, np. we wstępie z stycznia 2001 roku naczelny przeproszał, że wzięli poprzedni Sylwester za początek XXI wieku...

To prawda. Walnęliśmy się w tej sprawie. Jak

Ps 1 Nie róbcie tego nigdy więcej bo psujecie sobie opinie.

Nie pisz takich listów więcej, bo się wygłupiasz totalnie.

Ps 2 Zamiast takich prezentów moglibyście dać np. jakiś dobry film na dvd lub vcd.

Komercyjną hollywoodzką produkcję!? Phew! Przecież „precz z komercją!”, nie?

Panopticum Family

Oto fragment recenzji w Pewnym Piśmie, dotyczącej gry Nitro Family. A dokładniej - recenzji tej gry w innym piśmie (chyba chodziło o CDA? [ocena: 4/10]).

„(...) Dzw bierze, że pewne pismo komputerowe postanowiło tak niesprawiedliwie obniżyć ocenę tejże wspaniałej gry. Tak naprawdę nie podając żadnego sensownego powodu. Podejrzewam, że kogoś wtedy musiała boleć głowa i popełnił okropny błąd, wyzywając się na tej miodnej gierce. Nie powinno się tak dziać w piśmie, które chce się uważać za rzetelne. Ale dość o tych nieszczytnościach(…)”

Na czym polega dowcip? Bo owe PP (Pewne Pismo) przyznało NF tytuł „strzelanki roku”, czy jakoś tak (niech się schowa FarCry i reszta doomowych śmieci). A wiecie, na czym polega jeszcze lepszy dowcip? Pismo wydawane jest przez tę samą firmę, która... jest polskim dystrybutorem gry NF. Krótko mówiąc: firma sama chwali swoją własną grę (ocena 9/10), udając że to obiektywne i niezależna recenzja, zarzucając przy tym nam (choć pewnie nie tylko nam) nierzetelność i inne grzeszki. Boże, ty patrzysz i nie grzmisz?

Swoją drogą poczytajcie cudowny fragment owej pochwalnej recenzji: „Cały czas podziwiają grafikę i akcję brnemy automatycznie naprzód”. Czyli coś w rodzaju „podziwiają nieustannie porażającą fabułę i niezwykle efekty specjalne tego w horroru spokojnie i słodko przysypiamy w kinowym fotelu”. Czyżby podświadomie autor dał tu do zrozumienia co naprawdę sądzi o NF?

Furious Ladies` Corner :)

Nie chcę nikogo obrażać, ale wasze teksty są bezsensu! Kompletnie was nie kumam!

TAKŻE winą CDA, że konkurencja popełniała oczywiście nieraz błędy?

•rozy: Hehe, pięknie. Czytam sobie bluzgi wszelakich frustratów i zastanawiam czy prócz ogólników portafiliby podać jakieś konkretne argumenty? Pełne wersje? Rzecz gustu - jednym się podobają, innym nie. Zobaczymy jak to wyjdzie w ankietach.

Od kilku miesięcy nieustannie nasze gry są tam na topie. Ot, Hitman w obu liczących się ankietach dostał ponad 40% głosów jako „najlepsza gra (dodana do pism) września”. Podobnie Chrome.

apocalypsus: Zauważyłem tendencję do nadużywania słowa żenujący/e. To słowo jednak najlepiej określa wielkość dzisiejszych wypowiedzi. Wspominacie XX, XY, czy XZ. Skoro jednak były takie fantastyczne, to czemu padły? Czemu przegrały z CDA jeżeli jest takie słabe, niepoprawne gramatycznie, nudne i daje beznadziejne gry na CD? Mimo to nadal pozostaje najlepiej sprzedającym się piśmie komputerowym w Polsce ale co najważniejsze pozostaje charakterystyczne. Nie zmieniła nazwy i stylu, bo kilka numerów sprzedawało się gorzej. (...)

Przefarbuj włosy i zacznij czytać jeszcze raz. A ja, żeby ci było łatwiej, spróbuję mówić powoli i WYRAŹNI E. Lepiej? Poza tym nasze teksty mają sęs - mientowy, o czym już kiedyś pisałem.

GHOST: A inne rzeczy kumas?... Żabko?

Oburzacie ludzi błotem, a oni próbują powiedzieć tylko co myślą! Jesteście skrajnie zje*ymi głóbkami którzy nie potrafią zrozumieć zwykłych ludzi! Myślicie, że robicie wielką łaskę odpisując nam a tak naprawdę macie nas w d***! Otóż się mylicie! Jest wręcz odwrotnie!**

Znaczy co? Mam was w sercu? Zgadza się. Co, że to wy nas macie w d***? I na tym właśnie polega nasze chamstwo? Fascynujący! Swoją drogą - czy często piszesz listy do tego, co masz w de? Bo to, tak między nami, dość g***niane zajęcie.... :)

GHOST: Jakoś tak ostatnio strasznie dużo listów od ludzi, którzy wiedzą co my myślimy, co my zrobimy. Pokolenie X-Menów...

Gdyby nie my, bylibyście zerem! To cała prawda!

Kasia

A gdyby nie my, ty nie pokazałabyś grubo ponad 100.000 ludzi, że w głowie też masz zero lub niewiele powyżej. Taka późnojesieńna inteligencja :).

GHOST: Raczej środkowozimowa. Widać, że mocno śpi.

✉ **Muszę przyznać, że jestem trochę zirytowana twoim zachowaniem w redactionum. Boga to ty możesz udawać w et jako chiter, albo w łóżku, a nie jako pismak w si-di-a.**

Hm, to już wiem czemu panie mówią, że jestem bosski. :)

GHOST: A dokładniej - jak widzą Smuga na ulicy, to krzyczą: „O, Boże!!!”

✉ **Zazwyczaj jestem twoja fanką, ale dzisiaj mam zły dzień.**

A jak mawia Garfield: „kiedy ja mam zły dzień, to wszyscy inni też go zaraz będą mieć”?

Chciałm zapytać, kiedy wreszcie skończysz z schematycznym pisanem w redactionum? To się staje nudne!!!! Cały czas jest jakiś list opowiadający jakąś smutną historię i jakąś śmieszność.

Jest jeszcze trzecia opcja - głupia/bezsensowna historia. Zastanawiam się właśnie, pod którą z owych kategorii zaklasyfikować twój list. :)

I oczywiście twoi wybawiciele pantomimicjanie!!! Gdyż bez nich chyba wylano by cię z pracy, ponieważ twój dział byłby nudny.

Ekskuzjmi? Aj dąć anderstend... Chodzi o „wybawiciele panoptikumicjan”?

GHOST: Wybawiciele!?! Nawet nie wiesz, jaka to udręka mieć świadomość, że tacy ludzie stąpają po ziemi.

Wracając do boga. Nie jesteś nim!!!

TERAZ mi to mówisz?! Teraz?! A wiesz ile

się namęczyłem usiłując np. chodzić po wodzie!! „Nie jesteś bogiem, wyobraź to sobie”... Eeee, głupio brzmi...

Nie udowodnisz ludziom, że jesteś fajnym gościem.

Nie zamierzam, bo wcale mi na tym nie zależy. Zresztą w Polsce dużo lepiej być branym za kawał sk... To zwykle budzi sympatię albo szacunek otoczenia.

(...) jak ludzie sobie ciebie ubzdurają za dupka to będą tak myśleć do końca swych i twoich dni.

Przedaj „swych” jak „moich”, bo ja tak myślących po prostu eksterminuję. Pamiętaj Wanię? Tak, tego z kałaszem? Ehe... Nie narzeka na brak roboty! :)

GHOST: Jak sama mówisz „ubzdurają”. Rozsądni ludzie wiedzą, co myśleć o Smugu.

I nie mówię tego głośno, co właśnie dowodzi, że są rozsądnymi ludźmi - mają instynkt samozachowawczy.

Jest taka prawda, że durnie, co na ciebie kłną może powiedzieć dobre o tobie słowo jak umrzesz;)

Opinia durniów, tak dobra, jak i zła, wisi mi tak samo teraz jak i po śmierci mojej, amen. Wtedy zresztą to będą bluzgać, bo się już nie będą bali, że ich skonstruję. I błąd - będę ich straszył po nocach!

GHOST: Ty już straszysz. Szkoda, że nie widzieliście jak wygląda rano, zanim się kawy napije. :)

PS Nie mam cię za dupka.

Krukis

A teraz to mnie zraniłaś do głębi:-(. Człowiek się stara, wysiła, a ta nic. To bardzo zniechęcające. Ko-bie-ty...!

GHOST: Kobieta zmienną jest. Jak wynik rosyjskiej ruletki. Albo pusta, albo wali w twą bez litości.

To coś jak flaszka? Hm, nawet czasem mają podobne kształty...

Ludzie & Ludziska

✉ **Mam nową lepszą podpuchę „Jego listu nie przedłużycie”:):D**

No dobra. Ale za to skróć cię o podpis - nie będziesz się mógł nikomu pochwalić, że to twój pomysł, hie hie.

GHOST: Tej odpowiedzi nie skróćisz. :)

✉ **Pisz bo nie mam co robić... Kończ bo nie mam co pisać...**

Don Baton z Półniska

✉ **Właśnie grałem w Manhunt, a tu wchodzi matka i widząc cut-scenkę, na której widoczni są psychole w uśmiechniętych maskach, mówi do mnie: „No, wreszcie grasz w coś, w czym się wszystkich nie zabija”.**

FixUS

✉ **Czasem aż się boję N! Siedząc na kibielku czytałem o historycznych nagro-**

dach Darwina. Gdy przeczytałem o Katarzynie II, to nie wiedziałem, czy „robić” dalej... :) Mimo to dawajcie więcej takich tekstów. :)

Dawidus

Lekarz w filmie krzyczy wówczas: „przyj, przyj!” :). Ale w przeciwieństwie do pań, nie chciałbyś raczej, by ci efekt twoich wysiłków położył potem na brzuchu i kazali nakarmić...

✉ **Mam pytania, to one:**

1. Czy dacie pełną wersję gier: Tomb Raider4, Driver, Mdk2?

‘Dacie’ to były rumuńskie samochody. My damy (a raczej dżentelmeni) polskie fiaty. A kiedy? To w FAQ jest napisane! A TR4 dał już Click.

2. Czy mogę być kimś takim jak Smugler bo txt mam wyjeb?

WASZ FAN

Możesz. Ale uważaj - do tego trzeba być takim samym jak swoje teksty... Nadal chcesz być taki jak ja? :)

GHOST: Bo co masz jakie!?

✉ **Teraz słówko o antyfanach. Dla tych cieciów malinowych liczy się sam proces narzekania. Gdyby CDA upadło (odpukać) to by się przenieśli na inne pismo i to dziwnym trafem je „znajdowali w śmieciach” u kolegi lub gdzieś indziej (swoją drogą dziwne, że sami przyznają się do grzebania w koszach. Czyżby siła przyciągania? Efekt Axe? :)**

Kamil G. in da house

✉ **Chciałem Wam podziękować za uratowanie mnie przed... groźną klasówką z Religii. Jak zwykle nikt w klasie nie nie umiał (...)** Książd podchodzi już ma zadawać pytania, nagle patrzy na moją ławkę (na samym środku leżało CDA, zapomniałem schować), wziął je do ręki i... zaczął czytać. Po około 20 minutach oddaje mi je (...) No i przeszło bez klasówki, ale najlepsze jest to, że w niedziele mamy zapewnione kazanie o wpływie gier komputerowych na dzieci (ksiądz czytał reckę Dooma 3 :D).

Hunt3r

✉ **Chciałbym zauważyć, że kupuję was od stycznia a czytam od marca**

A kupuję, co piszecie - od października? :)

i zauważyłem, że się rozwijacie ponieważ zacząłem je porównywać (styczniowy i lutowy) z innymi. Nie wiem czy wyświetlicie ten list ale cóż ciężkie moje życie, a i powiedzcie ghostowi, że wcale sie go nie boje i może mi nawstukać chie chie chie. W zasadzie jesteście wporzo ale uwaga ja to

Pogromca z Lublinall

I tu mu się chyba inteligencja wyczerpała, tzn. za dużo energii mózgowej zużył na ‘wyświetlenie’ tego e-maila do redakcji i go przykłało w połowie zdania... :)

GHOST: Takich gości nie stukam, tylko śmiechem zabijam.

Wyświetleni łowcy jeleni Rozparci przy stole łowią też babole

Smugler & Ghost (of Mister Jedi).

magix music maker 2004 Deluxe music workstation



96 ścieżek stereo

13 wirtualnych instrumentów

5000 sampli

cena:
299,00 zł



kolekcja sampli stwórz swój styl

TERAZ
W NOWEJ
CENIE!



GameJack 4.0 (PL)

Chcesz by
Twoja płyta
dłużej
Ci służyła?
Powiel ją!

Najnowszy program do robienia
zapasowych kopii gier. Dzięki niemu
Wasze gry dłużej będą mogły być
eksploatowane bez narażenia na
zarysowania, zabłędnie, pęknięcia
i inne niebezpieczeństwa czyhające
na płyty CD i DVD.



MovieJack (PL)



MovieJack 3.5 (PL)

Szybki,
niezawodny
łatwy
w obsłudze

MovieJack ustawił za Ciebie wszelkie specjalistyczne
parametry konieczne do ripowania i konwersji płyty DVD.
Niemal samodzielnie stworzy kopię zapasową Twojego
filmu. Jedyne co musisz zrobić to wprowadzić kilka
ustawień systemowych i włączyć „Jack it!!!”. Movie Jack
rozpocznie pracę i skończy dopiero wtedy, gdy gotowa
płyta wyjedzie z szuflady nagrywarki.
Wymagane jest posiadanie napędu DVD.



Reksio i ortografia

Reksio i czarodzieje

Reksio i Skarb Piratów

Reksio i UFO

Bolek i Lolek
- Język angielski dla dzieci

Bolek i Lolek
- Olimpiada letnia



Reksio i ortografia

Stwórz własne mówiące
obrazy, email, interaktywne
karty lub nawet konferencje
internetowe. Dopasuj w czterech
krokach twarz do
specjalnej książki Dobierz
animacje. Wczytaj tekst
i dobierz ekspresję do
pojedynczych słów i całych
zdą. Program i instrukcja
w języku angielskim.



Effect 3D

Effect 3D to znakomite
narzędzie do tworzenia
obiektów 3D, animowania
ich i wzbogacania efektami.
Wyeksportuj swój pomysł na
strony www, email lub
stwórz własną prezentację.
Program i instrukcja
w języku angielskim.



Potęga rozumu
(wersja dla profesjonalistów)

Umiejętność kreatywnego
i twórczego myślenia jest
w dzisiejszych czasach
niezbędna. W szkole, pracy
i życiu nie wystarczy sama
wiedza książkowa, bowiem
przede wszystkim trzeba
umieć ją wykorzystać.



Porusz Umysł
- ćwiczenia językowe



Porusz Umysł
- ćwiczenia matematyczne
i pamięciowe

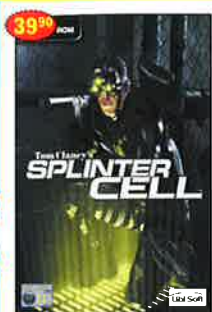


Porusz Umysł
- ćwiczenia
wzrokowo-słuchowe

Ógólnorozwojowy program komputerowy PORUSZ UMYSŁ narodził się z wiedzy,
doświadczeń w pracy i obserwacji rozwoju dzieci. Są to programy komputerowe
wspomagające rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży. Kierowane są do wszystkich w celu
podniesienia umiejętności szkolnych, zapobiegania deficytom, osiągania sukcesów,
podnoszenia motywacji do zdobywania wiedzy w sposób szybki i trwały.
Ćwiczenia i zadania są formą treningu, które wydobywają potencjał intelektualny dziecka i
rozwijają go wszechstronnie.

www.fajny.pl

ZIMOWE WIECZORY NIE MUSZĄ BYĆ MROŻNE I NUDNE



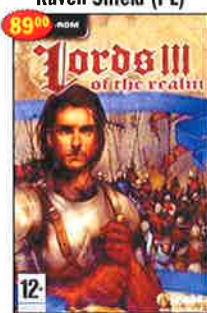
Splinter Cell (PL)



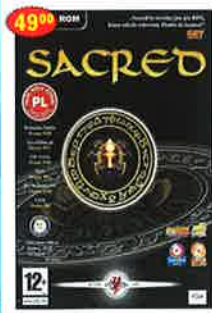
Rainbow Six 3: Raven Shield (PL)



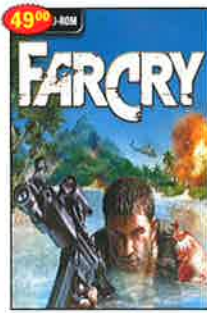
Throne of Darkness



Lords of the Realm III (PL)



Sacred (PL)



Far Cry



Soldiers: Heroes of World War II



Sims 2 (PL)



Rome: Total War (PL)



Medal of Honor Allied Assault



Battlefield 1942 Classic



Warhammer 40,000 Dawn of War (PL)



Call of Duty (PL)



Gothic 2: Noc Kruka (PL)



Shrek 2 (PL)



Fighter Pilot



Future Cop L.A.P.D.



Codename: Panzers (PL)



XPand Rally



Juiced: Szybki i Główny (PL)



DogFighter



Manhunt



Full Spectrum Warrior (PL)



Fifa 2005 (PL)



Airlino 69 Powrót do Casablanki (PL)



Populous the BogGing



Aquarium



Hard Truck 18 Wheels of Steel



Emperor Battle for Dune



The I of the Dragon (PL)



Worms Forts: Obłężenie (PL)



Doom III (PL) (wersja angielska 199,0)



Silent Hill 4: The Room (DVD)



Madden NFL 99



Platoon



Pet Soccer (PL)



Pet Racer (PL)



Rollercoaster Tycoon 3 (PL)



Colin McRae Rally 2005 (PL)



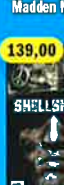
RTOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL)



Richard Burns Rally (PL)



DRIV3R (PL)



Shellshock NAM '67



Championship Manager 5 (PL)



Football Manager 2005 (PL)



Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL)



Spider-Man 2 (PL)



Star Wars Battlefront



Port Royale 2 (PL)

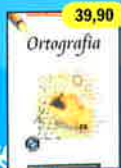


Sid Meier's Pirates!



Star Wars Knights of the Old Republic (PL)

nowości, zadzwon, zapytaj



Ortografia



Chemia I



Dziś i jutro



Jako spacerowicz



Magia Hip Hop Maker



Magia techniki muzyki



Magia Music Maker 2003

dźwięki, filmy, dźwięki...



Magia Hip Hop Maker



Magia techniki muzyki



Magia Music Maker 2003

kierownice i pady PC



Saitek P120

- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire”
- dwa cyfrowe spustы
- doczepiany mini-kontroler
- dodatkowy przycisk „fire”
- dwa cyfrowe spustы



Saitek P880

- sześć standardowych cyfrowych przycisków „fire”
- dwa cyfrowe spustы
- dwanaście dodatkowych przycisków
- dodatkowy przycisk „fire”
- dwa cyfrowe spustы



Kierownica Saitek R220

- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowe spustы
- dodatkowy przycisk „fire”
- dwa cyfrowe spustы



Kierownica Saitek R220

- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowe spustы
- dodatkowy przycisk „fire”
- dwa cyfrowe spustы

Defender of the Crown (PL)	9,90	Defkark	19,90
Conflict zone	9,90	Henne Architekt 3D 4.0	19,90
Opasy PL	9,90	Architekt domów i wnętrz	19,90
Resurrection	9,90	Age of Mages Necromancer	19,90
Megareign 3 PL	14,90	RIM - wojna o planetę PL	19,90
Crime Cities	19,90	Seven Wonders II: The Egyptian Wars	19,90
CosmoPolitan Virtual Makeover 3	19,90	World War III PL	19,90

Ambient dub	25,00	Hip hop 2	25,00
Dance	25,00	Hip hop 1&2	25,00
Future wave	25,00	Hip hop 3	25,00
Hard house electro	25,00	Minimal techno trance	25,00
Klimatyczne brzmienia	25,00	Music party system 1	25,00
Techno power	25,00	Music party system 2	25,00
Hip hop 1	25,00	Midi power	14,99

Alien Nation 2 (PL)	19,90	Desperados	19,90
Casanova (PL)	19,90	Icewind Dale II	19,90
Cold Zero (PL)	19,90	The Elder Scrolls III: Morrowind	19,90
Colin McRae Rally 2.0	19,90	Trainz 1.4 (PL)	19,90
Combat Mission Gold (PL)	19,90	Traffic Giant Gold (PL)	19,90



NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE”

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE” - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekalowska 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA. Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy.

DZWOŃ:
od godz. 8.00 do 16.00
(071) 3537002
od 10.00 do 21.00
(071) 3110358,
0601 732888

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

FAKS: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET: www.fajny.pl
www.exe.com.pl
exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE
opracz. hurtow.
EXE, ul. Kollata 8,
54-152 Wrocław.



NEC

Totalna rozrywka!

Nowe monitory NEC AccuSync® LCD 72VM to gwarancja doskonałej zabawy. Realistyczny, kolorowy 17 calowy obraz, krótki czas reakcji matrycy oraz wbudowane głośniki to tylko niektóre z ich zalet. Zobacz w nich więcej niż dotychczas.



see more.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Adresy sklepów, sugerowane ceny, parametry:
www.nec-mitsubishi.pl

ROLLERCOASTER TYCOON 3

Polska wersja już w listopadzie!

**Najbardziej zwariowany
park rozrywki powraca!**

© 2004 Atari Interactive, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. © 2004 Chris Sawyer. Stworzone przez © 2004 Frontier Developments Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowane przez Atari, Inc., New York, NY. Wszystkie inne znaki handlowe należą do ich właścicieli.



Monitory NEC-Mitsubishi dostępne są w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju. 3 lata gwarancji, w wygodnym systemie door to door.